

月刊



350
YEN

ファミコン

Magazine

5大新作ごっくん

デン
10ヤードファイト
ハイパースポーツ

ゲイモス

本将棋

ジャイロセット
(ロボット用)

今もスゴイ!!
超ワイルド

500円

新設 必勝法タウン

ファミマガ 次に出るカセット大調査
特捜隊

まんが対決 ゼビウスvsスターフォース

10

OCTOBER

10ヤードファイトはキミのものだ!

10ヤードファイト 新発売 記念 100本プレゼント!

Q1: ゲームカートリッジを購入したきっかけは?

- ①雑誌 ②店頭のテレビ ③店の人のすすめ ④友達のすすめ
⑤カタログ・ポスター ⑥テレビ ⑦その他()

Q2: 1ヶ月のおこずかいはいくらか?

- ①1000円以下 ②1000~3000円 ③3000~6000円 ④6000~1万円
⑤1万円以上

Q3: 今してみたいことは何ですか? 2つ選んで下さい。

- ①スポーツ ②文通 ③パソコン ④工作 ⑤CQ無線 ⑥交換日記

3つの答を書いて、住所・氏名(フリガナ)・年令・学年を明記のうえ、官製ハガキで〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル「アイレム・パーティ 10ヤードファイトF係」までご応募ください。

■昭和60年9月30日しめ切り(当日消印有効)

■発送をもって抽選発表にかえさせていただきます。

2人でも楽しめる対戦ゲーム
新登場



10ヤードファイトはこんなにすごい。

- コンピュータと対戦。友だちと2人で対戦。
- 183種類のフォーメーション。敵選手の行動パターンは、なんと133407パターン。
- ハイスchool、カレッジ、プロ、スーパー級とレベルアップ。
- +ボタンのプッシングでタックルをつぶす。
- 1PLAYERは対コンピュータ。2ハーフ制の攻撃専用。
- 2PLAYERSは2人対戦(VS)の4クォーター制。1クォーターごとに攻守がチェンジ。

アメリカンフットボールの興奮がゲームになった! 君がクォーターバックだ。



新 発 売



IF-02 10ヤードファイト 希望小売価格 4,900円

ロスアンゼルスからニューヨークまで3,700マイルアメリカ大陸横断! 好評発売中。



IF-01 ジッピーレース 希望小売価格 4,500円

ロスアンゼルスからスタート!
ラスベガス、ヒューストン、セントレイス、シカゴのチェックポイントを
何位で通過できるか? 5つのコースを君のテクニックでのりきり!
車をふりきり、ゴールのニューヨークをめざせ!



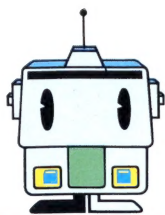
新発売記念
100本プレゼント!



アイレム販売株式会社

〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係 © IREM CORP.

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますので、ご了承ください。ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。



もくじ〜!

この雑誌についてのお問合せは往復ハガキか返信用封筒(60円切手
添付)を同封して〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店「ファミリ
ーコンピュータMagazine」編集部まで。電話の場合は月曜日〜金曜
日(祝日を除く)の午後4時〜6時の間にお願いします。
編集部 直通 ☎03-459-1700

19

今月も絶好調!
最新テクニック



超ウルトラ技50

19

今月の優勝技、ギャラクシアン

20

ウルトラ技いっぱいのレッキングクルーで遊ぼう

22

盗んだ書類の中味はウルトラ技の方法だった……!?

23

100万点ボーナスも紹介! ~スターフォース~

25

あちょっ! とウルトラ技一発!! スパルタンX

25

パワーアップ術を身につけて、ハイスコアを狙え

28

ちょっとだけズル~イウルトラ技も教えちゃおう

30

ありゃりゃ!? おなじみのファミコン珍画面集だぞ

34

なんでもないけどおもしろい! 今月の幕下技だ

96

いろいろあるヨ!
ファミコンキャラクタグッズ大集合!

98

アンケートに答えてトクしちゃおう!

ファミコンカセットクロス 大大大プレゼント

100

ファミマガ特捜隊

人気ゲーム次に出るカセット大調査

112

カセットベスト10

114

募集&来月号のお知らせ

■発行人/柳屋宏男 ■編集人/佐瀬伸治 ■編集担当/山森尚 ■編集/村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・
山本直人・今野文恵・坂井肇 ■ゲーム技術/山本直人・萩原修 ■協力/ワークハウス ■情報提供/ファミコンあば
きの会DONKEY

〈制作〉 ■アートディレクション/神田みき ■エディトリアルデザイン/ユートピア21(池田伊知郎 津浦幸子) ■表
紙イラスト/佐々木けい子 ■ロゴデザイン/小口誠 ■キャラクタデザイン/神田みき ■イラスト/村上清香・こば
やし将・相川修一・池田伊知郎 ■写真/萩原修 ■フィニッシュデザイン/株式会社 印刷/凸版印刷株式会社

キミの持っているゲームの記事はここに載っている

ゲーム別さくいん

(ゲーム名はあいうえお順です)

アイスクライマー	26, 29
イー・アル・カンフー	26, 27, 34
1942	101
エキサイトバイク	29, 32, 33
エレベーターアクション	22, 23
ギャラガ	27, 32
ギャラクシアン	19
ゲイモス	15
ゴルフ	28
サッカー	26
シティコネクション	104
スターフォース	23, 24, 75
スパルタンX	25, 37
ソソソ	102
ダックハント	29
ちゃっくんぼっふ	25, 31
テグザー	103
テニス	34
10ヤードファイト	6
ドラゴンバスター	101
ドンキーコング	30
ナッツ&ミルク	31, 80
忍者くん	30, 33
ハイパーオリンピック	34
ハイパースポーツ	10
フラッピー	26
ポートピア連続殺人事件	102
本将棋	106
麻雀	28, 29
ルート16turbo	103
レッキングクルー	20, 21
ロードランナー	32, 35, 76
ロボットジャイロ	109



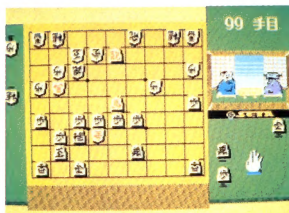
6 ほんかくてき
本格的アメフトゲーム!
テン
10ヤードファイト

10 だい だん
シリーズ第2弾
ハイパースポーツ

15 りったい が めん はくりよく
立体画面が迫力
ゲイモス



106 ないとうく だん
内藤九段のおスミつき
ほん しょう ぎ
本将棋



109 たいおう
ファミリーコンピュータロボット対応
ロボットジャイロ

92 とう じょう
ゲームセンターにバシッと登場

ロット ロット
LotLot



81 たいけつ
ゲーム対決
スターフォース
vs ゼビウス
まんが / のなかみのる

38 にんてい
ファミマガ認定
ハイスコアルーム

37 ひっしょうほう
必勝法タウン
75 エックス
スパルタンX
スターフォース

43 おぼ
わかる! まんがで覚える
ファミリーベーシック げんさく 原作 / 岡林なみへい
プログラマーたけし まんが / 山田ゴロ

61 しゅう
ファミリーベーシックプログラム集
カチャカチャ
打ちこんでRUN!

62 てんごく じごく
天国と地獄
66 クライシスゾーン
73 ファミリーベーシック
なんでも答えちゃう

76 わかせんせい じさくめん
若先生の自作面コンテスト
これが解けるか?

ロードランナー の巻
ナッツ&ミルク



10ヤードファイト

9月上旬発売予定

アイレム
4900円

10-YARD
FIGHT

写真／フォート・キシモト

さて、カンタンにゲームのルールを説明しよう。このゲームでは、アメリカンフットボールのルールを単純化してある。4回以内の攻撃で10ヤード以上すすみながら、相手ゴールにタッチダウンすればいいんだけど、相手のフォメーション（陣形）は183種類もあるから、各バターンによって、縦パス、横パス、

アメリカンフットボールについて、ルールがちよつとむずかしくて、日本では最近やっと人気が出てきたスポーツなだけけど、アメリカでは野球と並んで全国民が熱狂するゲームなんだ。

プロ野球もそろそろ大詰め。今年はどこが優勝するのか？
野球のシーズンが終わるとアメリカではアメリカンフットボールの季節だ。そのアメフトの熱狂がファミコンにもやってきた。アメフトを知らないキミも、すぐに熱中してしまっゾ！

ランをうまく組み合わせ、相手のブロックをかわしていくんだ。相手のタックフルは、十字ボタンを数回押すと、振り切れるゾ。

画面右側に、得点と残り時間、フィールド全体図とファーストダウンの位置を示す黄色い線と現在の自分の位置が表示されている。タイムが0になるとゲームオーバーになつてしまふけど、4回以内の攻撃で10ヤード以上進んでファーストダウンをとればタイムが加算される。残りタイムが少なくなつたら、ファーストダウンを確実にとらう。

縦パスを使えば、一度に6〜7ヤードくらいは進めるけどインターセプト（途中でボールを取られてしまつ）される危険が高い。インターセプトされると、20ヤード逆もどりにしてしまふので、パスは慎重に投げよう。ただし、パスはスクリーミングライン（攻撃再開のときに相手と向い合つた線）を越えたらでけなくなるよ。



ほんかくてき
本格的なアメリカンフットボールのゲームだ



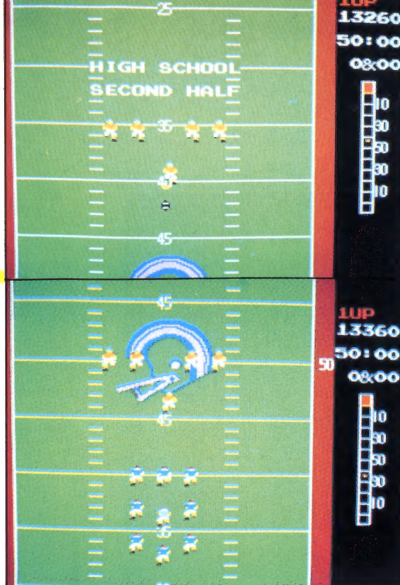
これだけは知っておこう！ タッチダウンへの攻略法

ゲームが始まってからタッチダウンするまでには、10ヤードずつの攻撃を繰り返していけばいいんだけど、相手方のフォーメーションもたくさん種類があるので、それに合わせて攻撃方法を変えていか

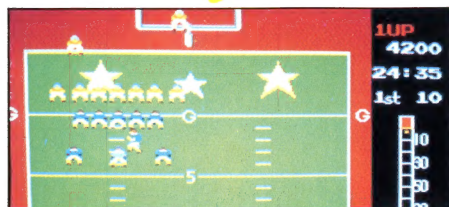
ゲームが始まってからタッチダウンするまでには、10ヤードずつの攻撃を繰り返していけばいいんだけど、相手方のフォーメーションもたくさん種類があるので、それに合わせて攻撃方法を変えていか



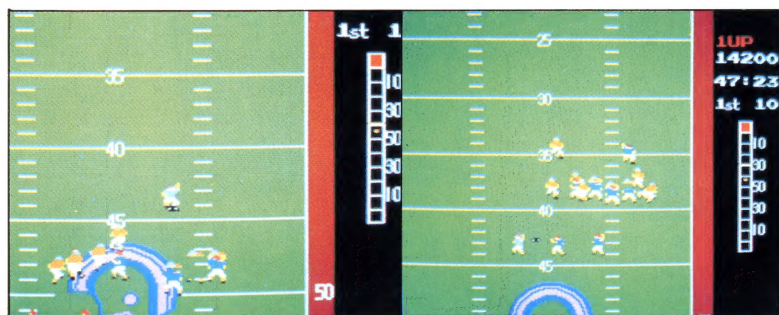
①敵のタックルは、コントローラを何回か押せばかわせる。でも大勢で襲われるとあつけないのだ



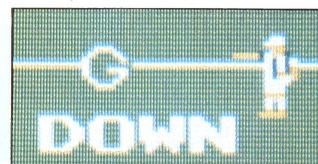
②ディフェンス側（この場合はコンピュータ）のキック・オフでゲームスタート。オフェンス側のレシーバーは、しっかりボールを受けて、ガードをうまく相手にぶつけながら、1ヤードでも多く前進することがカンジン。左右にうまくフェイントをかけながら、敵をふりきろう！



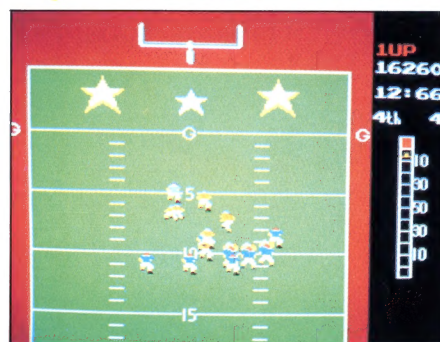
③ゲームはつねにこの状態から始まる。4回ある攻撃中に、10ヤード以上進まなければいけない



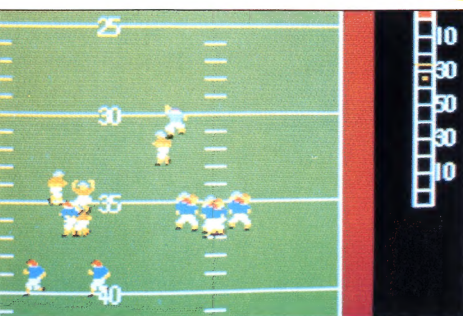
④パスは横パスと縦パスの2種類。左右のバックプレーヤーにボールをわたして、ゆっくり前進するのなら横パス。レシーバーをおもいっきり前にだして速攻でいくのなら縦パス。作戦をじっくり練って有効なパスを送りたいところ。ただし縦パスはインターセプトに要注意！



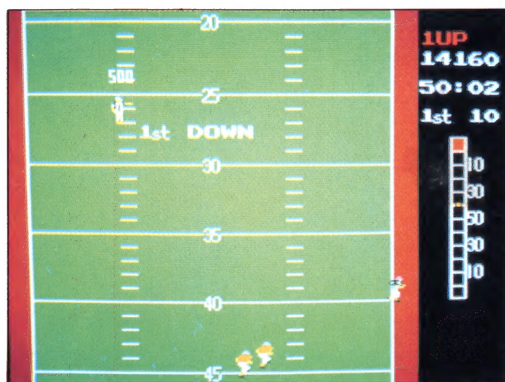
⑤1回目の攻撃でファーストダウン。500点



⑥パスをつかわずに、そのままランで中央突破するのももちろんOK！パスかランか...うん、頭が痛い！



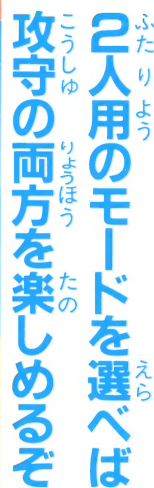
⑦縦パスをインターセプトされてしまったところ。次の攻撃は20ヤード後ろからになってしまう。悲惨ダノ



⑧縦パスはできるだけ速くへ投げたい。ラインぎりぎりだったけど、なんとか成功して500点。ラッキーだったかな

⑨せっかくランしたのに、敵のタックルにつかまってしまった

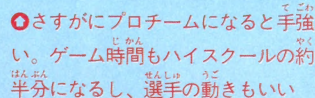
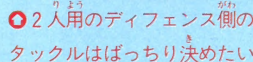
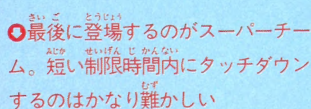
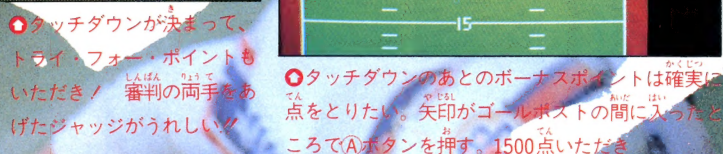
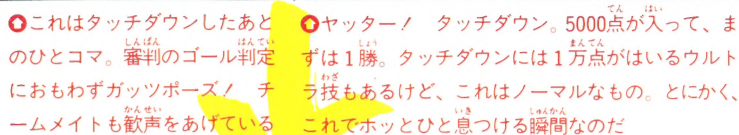




対戦相手は全部で4チーム。
たいせんあいてぜんぶ

スーパーチームは強いぞ！
すーぱーちーむはつよいぞ！

最後に出てくるのはスーパーチーム。これを破るのは至難のワザだ。榮勝できるところまで、ガンバレ！



●これはカレッジチーム。ハイスクールよりレベルアップしてるけど、まだ余裕



●タッチダウンもウルトラ技になると、倍の1万点がもらえる。これはもうチャレンジするっきゃない



●これがウワサのリターン・タッチダウン。キックオフのあと1回もボールをはなさずにゴールまでいったら1万点入る。敵のタックルをあざやかにかわして——。忍耐とテクニックが必要なウルトラ技だ。ハイスクールチーム相手に練習してみよう！

得点表	
リターン・タッチダウン	10000点
タッチダウン	5000点
トライ・フォー・ポイント	
①ラン	5000点
②キック	1500点
フォワード・パス	500点
ファーストダウン	
1st	500点
2nd	250点
3rd	150点
4th	50点
ランタイム	×20点
タッチダウン・ボーナス	残りタイム×50点

高得点のためのテクニックも、マスターしよう！

ただ単にスーパーチームと対戦するところまでがんばってゲームをするのも楽しいけど、ゲームはやっぱり高得点をねらってやってみたいよね。そこで、高得点を出すためのちよつとしたテクニックを教えちゃおう。

まずは、最高得点1万点のリターン・タッチダウンだ。

これは、キックオフでキャッチしたボールをゴールまで持っていくだけ。そのためには、前から突進してくる相手をつまぐ味方にガードさせて、突破する。その後はジグザグに走ってタックルを

かわそう。なかなかムスカしいけど、やりがいがあるよ。次にタッチダウン後の得点チャンスであるトライ・フォワード・ポイントのときだけに、得点表を見てほしい。キックするより、ランでタッチダウンしたほうが高いね。これはつまぐガードを使わないとすべつぶされてしまうゾ。

それから、ボールを長く持つていけば、それだけ点が高くなるから、ボールを持つたら、すべにけらずに、自陣ゴール前まで走ってからキックするのも、高得点をとるひとつのテクニックだ。ただし、



●トライ・フォー・ポイントもキックではなく、ランでいけば5000点。かなりのテクニックが必要だ。

この場合は、キックする位置を示す矢印は、画面にはつらないから、キックするタイミングはもう自分の勘だけでたよりになるんだ。もつひとつ、なるべく少ない攻撃でファーストダウンをとることも高得点のためには必要だ。

●自陣ゴールまで一気に走って、ゴールラインからキック。高得点できる





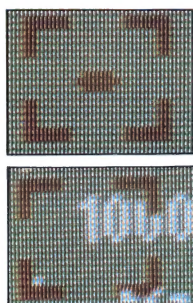
9月下旬発売予定

コナミ

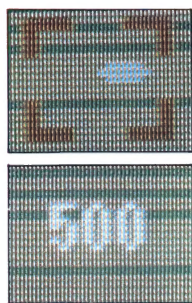
4500円

ユニバーシアード大会も終わったが、みんなスポーツやってるか？ いよいよスポーツの秋だ、というわけで、ハイパーオリンピックを出したコナミから、またまたスポーツゲームがでたよ。今度は射撃に三段跳び、アーチェリー、走り高跳びの4種類だ。前とおなじ、手にマメができるおもしろいゲームだ。

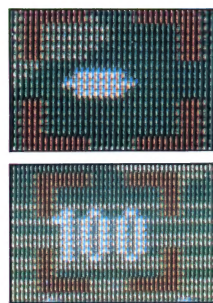
からだでおぼえる発射のタイミング
「ならうよりなれろ」で訓練！ 訓練！



○赤い標的。めったに出てこないが、当てれば1000点



○青い標的。白い標的を連続15発当てれば出る。500点



○普通の標的。色は白。連続的に出てくる。当たれば100点



©コナミ

○得点が2400を超えれば、ワシ、クリアだもんね。

第1種目はフリー射撃。画面の左右から飛びだしてくる標的をひとつひとつ撃ちおとしていくんだ。標的の出る間隔は一定ではないが、なれると撃ちおとすタイミングをリズムでおぼえることができる。当たるとに拍子が大きくなるから、クリアするのはそれほどむずかしいはない。

○ハイパーオリンピックと同じように、1人用と2人用がある。それぞれAモードとBモードにわかれている。Bモードはクリアできる基準点がむずかしいのだ





助走のスピードを十分つけて 45度の角度で世界へ飛びだせ

フレー射撃をクリアしたら、つぎは三段跳びだ。

三段跳びは、かつては日本の「お家芸」といわれたのを知っているかい。「お家芸」といことばだね。得意な種目という意味だよ。

○三段跳びはハイパーオリンピックのロングジャンプとちがって、ふみきりが3回もあるから、タイミングをあわせるのがむずかしい。この写真を見て、どこでJUMPボタンを操作するか研究してね。

本当の競技の世界では、いま世界記録がアメリカのバンクスの17m97、日本記録は山下選手が今年だした16m77。ずいぶんはなされたもんだね。このゲームでは、三段跳びの世界記録は17m89、ファミコンの記録だけでもいいからバンクスの記録を破ってほしいな。

この種のゲームの永遠の課題は、スピードをいかに上げるかだ。これについてはみんな涙ぐましい工夫をしてきた。もはや古曲ワザともなつた「つめスリ法」。

「ものさし法」はものさしを曲げたときの反発力を利用したワザ。金属製のじょうぎがいいなんて情報もあるけど、ハイパーショットを傷めないように注意してね。このワザはスピードは上がるが、両手を使うためJUMPボタンが押しにくい。そこで登場したのが自動連射のついた「ニューマシン」。

ワザが体力がマシンか！

たいりよく

はぐれくらの時間か、しっかりあてておこう。
45°になるタイミングさえつかめば、あとは助走のスピードだ。世界記録をねらうには1400cm/SECは越えたいね。

○やったぜ、ガッツポーズだ。この種目のクリア基準はAモードで13m00だ



○これはふみきり角度45°のことだ。これを見るとうれしくなるね



○両手を使う「ものさし法」。ピンはじく



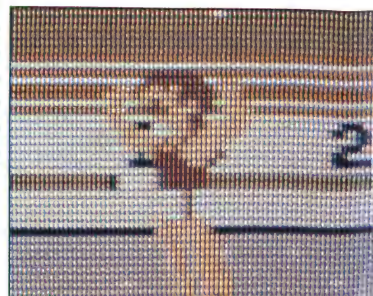
○おや、指がいいか入さし指がいいか。それはキミが決める

イン、ハル研究所から出たジョイボイルだ。スイッチ操作でハイパーに使えるよ。さて、キミは何か派かな？

○連射するには、き切り変えスイッチを中央にする



○ジョイボイルをつかえば...



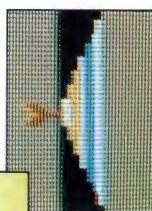
アーチェリー ARCHERY

おちついて的を見つめ エイッ、と決断一発!

3番目の種目はアーチェリー。画面の右はしを上から下に下りてくる的をめがけて矢を放つんだ。

まず、ボタン押すと、風の方角と速さが決まり、あとは的が下りてくるのをじっと待つ。

矢を放つには、RUNボタンかJUMPボタンを押す。ボタンを押している長さで、矢の飛び角度が決まる。画面上方のANGLEの数字がその角度をあらわす。前後にするのがもっともよい。矢は全部で8本あり、的の



○上から下りてくる、的

○矢を放つタイミングと角度がぴったり合えばNICE



中心に当たれば、NICEという表示がでて、600点。

8本の合計で得点を決め、3回T-Tryできる。クリアできる基準点は2000点だ。

高い得点をだすコツは、ボタンを押している時間と、的のどの位置で矢を放つかのタイミングをつまくあわせをい

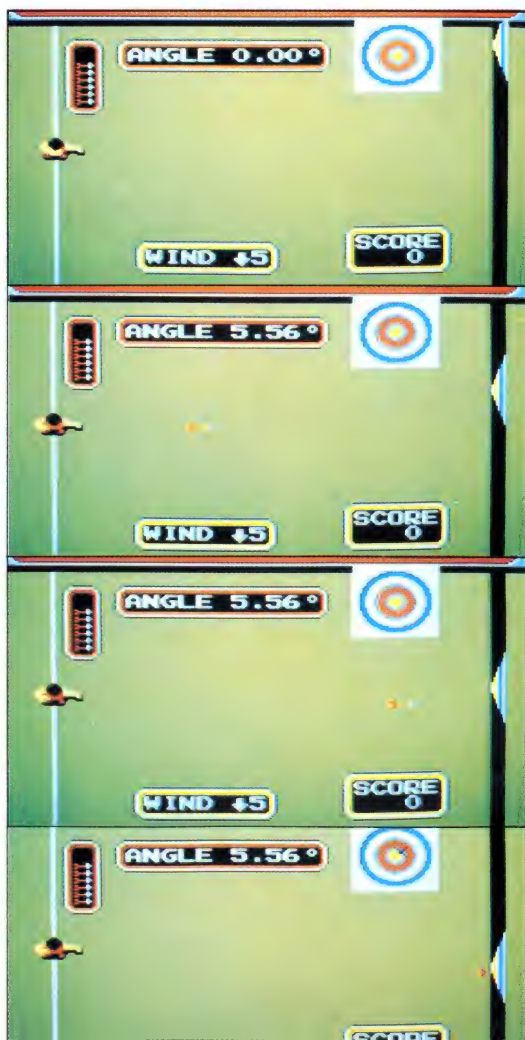


ただ、風の向きと速さは一度決まってしまう。あとは変わ

らないから、最初の矢の状態を見て、画面のどの位置に的が下りてきたとき、矢を放て。最初のうちは、テレビ

の画面にゼロファントープなどをはって、目印にするのもいいんじゃないかな。

○ウウウッさんねん、さんねん やっぱりすこし高かった



走り高跳び HIGH JUMP

一回でクリアできれば 朱建華選手になれる

最後の種目は走り高跳び。

コントロールの操作方法は、二段跳びやハイパーオムニジャンプの走り高跳びと同じだ。RUNボタンを連

続的に押して助走し、JUMPボタンでジャンプする。

実際の競技では、中国の朱建華選手が2m39の世界記録をもっている。日本記録は2m30だ。

このゲームの飛び方は背面跳びだ。ふみきるところでフ



ルツと後ろを向いて、頭のほうからバーをこえていく。ほとんどに動きがリアルだよ。

この種目は、これまでの3つのジャンプ競技のなかで、いちばんむずかしいよ。

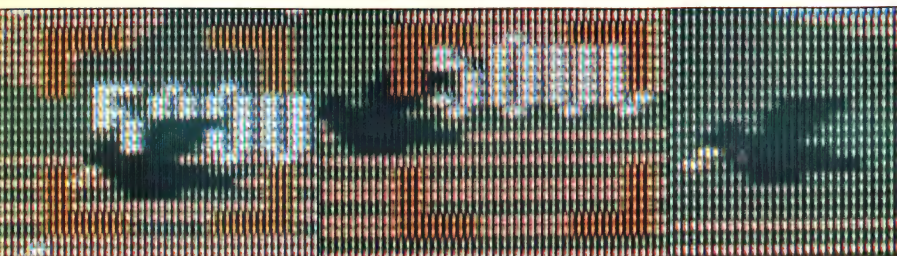
走り高跳びや二段跳びにはふみきり線がついていて、だが、この走り高跳びにはふみきり位置の目印がなく、バーまでの距離がつかみにくいのだ。肩

や足にバーをあてて落とすやすいよ。ふみきりの角度も、助走のスピードとふみきり位置に左右される。何度も跳んで、感覚をつかむしか方法はないんじゃないかな。

○さあ、助走をつけて、からだかバーをささえる支柱にかなったら、ジャンプだ。角度は87度前後がいいよ。バーの高さはラウンドごとに上がっていく



ハイパースポーツ



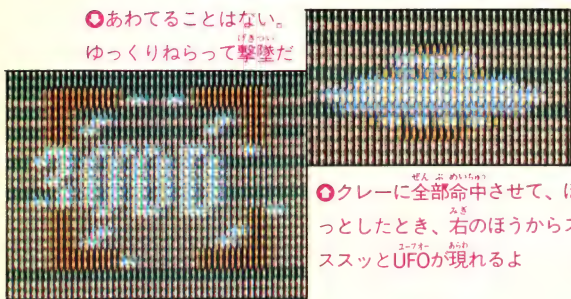
○カラスはどちらの照準でも撃つことができ、右と左で2回当たればあわせて10000点。

○UFOはかならず左の照準で撃つのだ。当たれば3000点。



ユーフォー
UFO

○あわててくことは無い。
ゆっくりねらって撃たせよ



○クレーに全部命中させて、ほ
っとしたとき、右のほうからス
スッとUFOが現れるよ

○ム、おぬしやるな、という
顔をして、ウィリアム・ネコの
出現だ

○あつぱれ、あつぱれ。
みことリングを射ぬけば
ば、矢が増えるぞ



ウィリアム・ネコ
(本名・まねきねこ)

アーチェリー

アーチェリーで出てくるのは、リングを頭の上
においたネコだ。これは、ウィリアム・テルにち
なでウィリアム・ネコと呼ばる。全部で8本あ
る矢のうち、7本目の矢でNINEを取った場合
に出てくるのだが、必ず出てくるわけでは
ない。どういつ条件で出てくるかは、みんなで見
つけよう。

カラス

だ。
よ。UFOを撃ちあつたのは
左の照準だ。右で撃つたら
カラスが出てこなかったから

UFOが出てくる。

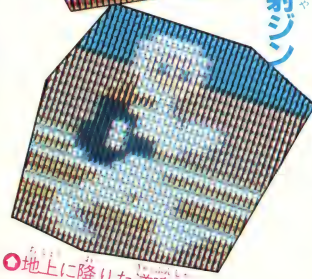
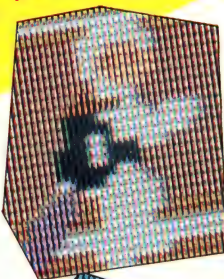
射撃

フリー射撃に
は隠れキャラは
2つあった。U
FOとカラスだ。
標的のクレーを
全部撃ちあつた
と、画面右から

なんだこれは？
よく見たら隠れキャラらしい。コナミさんに
はないしよ、そつとみんなに教えちゃう

三段跳び

走り高跳び



○地上に降りた逆噴射ジ
ジの名はロケットマン

三段跳びと走り高跳びで出てくる
隠れキャラは、ひとりで「逆噴射
ジン」。三段跳びなら15m55のように
後ろの数字が3つそろつたとき、走
り高跳びなら3回バークリアしたと
き、ロスオリンピックのときのロケ
ットマンのように、画面左上方から
逆噴射しながら降りてきた。



ファミリーコンピュータ™ がんばる。

ゲームセンターそのままの迫力で、ゲイモスが、SASAが君に出現!



緊急発売
定価5,500円

ゲイモス

高度なワープ機能を持つ敵の要塞母艦フォボス。地球、火星、木星、土星、海王星、冥王星 それぞれの星で突如現われ、キミの操る防衛軍最新鋭機ゲイモスに襲いかかる。さあ、フォボスの中央指令室をバルスー攻撃し、太陽系の果てに追放せよ! 画面を上下左右に飛び回れるモードA、コックピット感覚のモードB、攻撃パターンが選べる3-Dスペースアクションゲームの登場だ。



ゲームセンターそのままの迫力で、
100万点プレイヤー!

ファミリーコンピュータ™用
アスキー スティック

ASCII STICK



好評発売中
定価8,800円
(送料1,000円)

姉妹版 MSX用ジョイスティックもあるぞ!
MSX、PC-6000シリーズ、X1シリーズなど
アタリ社仕様のジョイスティックボードのあるパソコン対応

- 部品はすべて、ゲームセンターと同じ、本物!
- 性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍!
- 接続は、コネクタにさしこむだけ!
- 友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう!
- 2台そろえて2人であそんじゃおう!

●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは使用できません。ピンボール・ゴルフ 四人打麻雀(以上任天堂)・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシッ プロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)・けっきよく 南極大冒険(コナミ)



アストロロボ SASA

新発売
定価5,500円

少年ロボットSASAとその恋人NANAは、今日も元気に訓練中。彼らはなんと、弾を撃った反動で好きな方向に移動できるのだ。しかし、重力や浮力の影響で、動きが思うようにならないことも。練習モードもついた16場面ですっかりテクニクを身につけて、最後のブラックホールでの大決戦で勝利をつかめ! 全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

格闘界の反動アクションゲーム



ASCII

株式会社 アスキー

発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE (03) 486-7111(代)

りっ たい てき
立体的

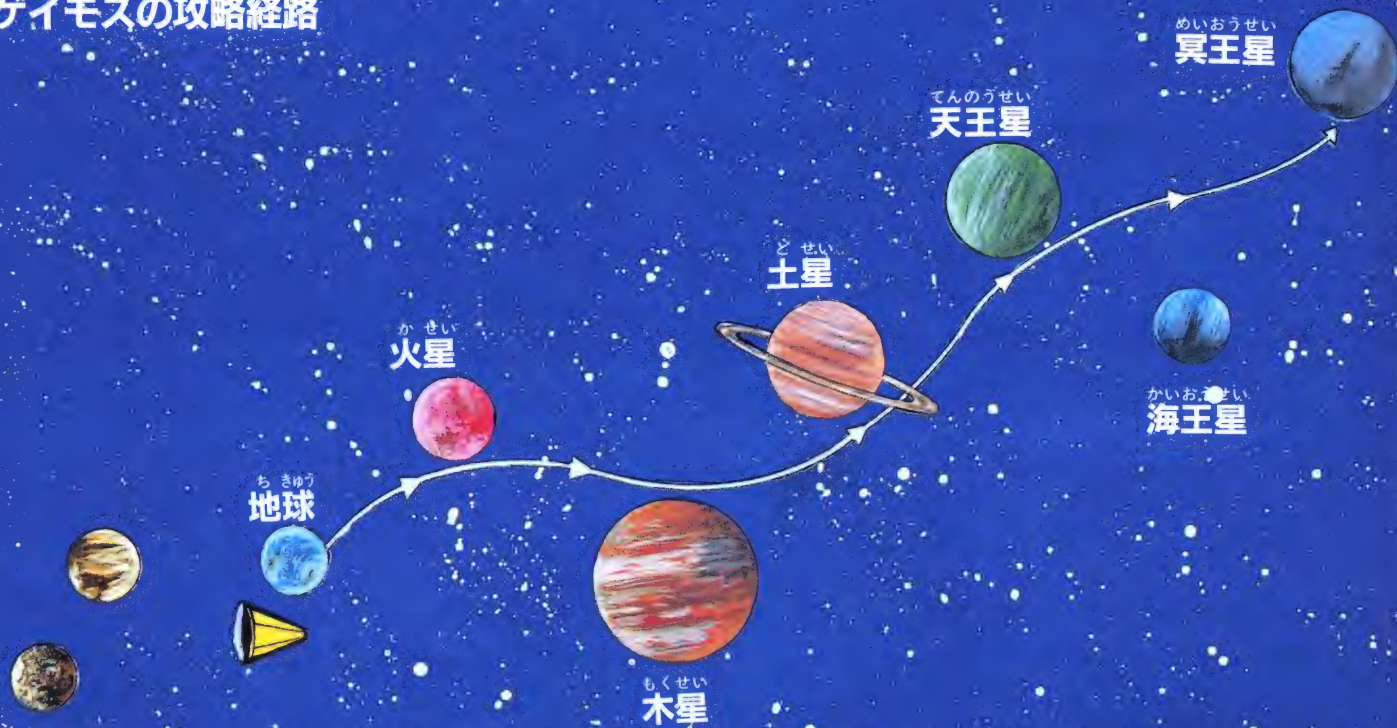
シューティングゲーム ゲイモス

ゲイモス出撃！ 太陽系の平和を守れ！

ファミリーコンピュータに、今までとは一味違った3D（立体的）シューティングゲームが登場するぞ！
キミ（ゲイモス）は、生物集団マストンの侵略から太陽系を守るために、太陽系の各惑星に出撃し、マストン軍団を太陽系の外に追いだすんだ！敵の要塞フォボスは、ワーブ機能を持っているから、コロしてかからなくてはいけないゾ！
このゲームには2種類のモードがあり、2次の3次元の自分を自分で選べるのも魅力。

はっ ばい ちゅう
発売中
アスキー
えん
5500円

ゲイモスの攻略経路





モードA



①ゲイモスは画面上を自由に動ける。上から敵をビシバシ攻撃するのは、カイカヘン♡

モードB



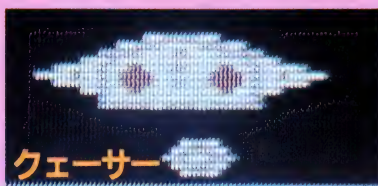
②スリル満点！ ゲイモスはいつも画面中央にいて、まわりの景色が変わっていくヨ！

2つのモードを自分で選べるのが、まず第1の魅力だ。モードAは、今までのシューティングゲーム同様平面的な画面構成。モードBは、ゲイモスを実際に操作している感覚になる立体的3D画面だ！

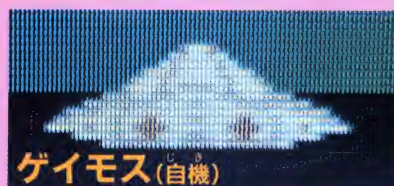
2モード選択方式が魅力
キミはどっちが得意!?



①空中からの飛来物を破壊するための6連発ミサイルは、コントローラのBボタンを押せば出てくるんだ

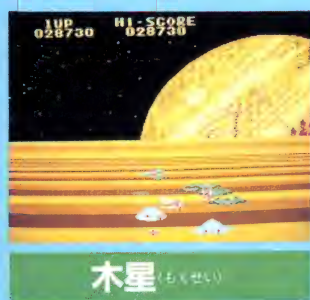


②地上物を破壊するときに使う3連発ミサイル。コントローラのAボタンをひたすら、打つべし、打つべし！

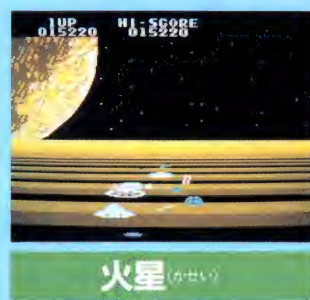


③キミが操る太陽系防衛軍の最新鋭機だよ。キミのスコアが2万点、7万点で1機ずつ、その後も7万点ごとに増えていくヨ

ゲイモスは2種類のミサイルを持つ



木星 (もくせい)



火星 (かせい)



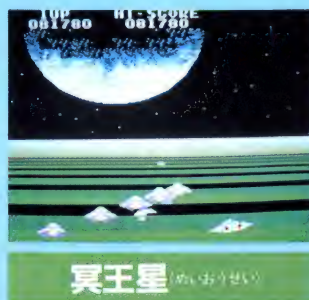
地球 (ちきゅう)



土星 (どせい)



海王星 (かいおうせい)



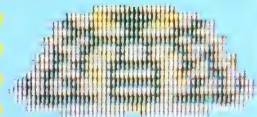
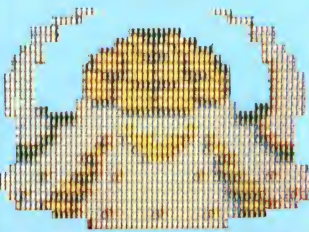
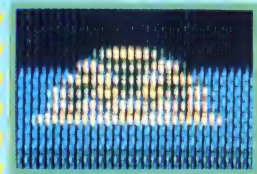
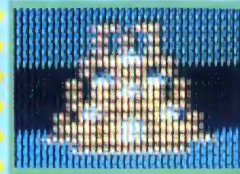
冥王星 (めいおうせい)

地球から始まって冥王星まで、画面は6つ。単調だけれど、敵キャラの色が少しずつ違うのもわかるネ。

画面ごとに敵キャラの色もちがう
6画面すべてを征服しよう！

ちじょうぶつ
地上物

マストドン軍団のキャラクターは9種類
マストドン軍団には、地上物(マストドン前進基地)4種、飛来物(マストドン宇宙船団)5種、合計9種類のキャラクターがいます。ミサイルを使いわけ、うまく攻撃しよう。



カービンダー
=2000点

ドルムンク
=800点

ドラモン
=300点

カルゴ
=200点

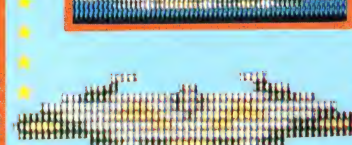
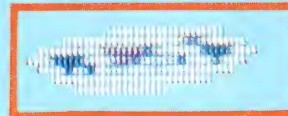
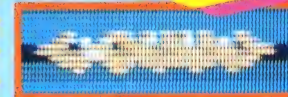
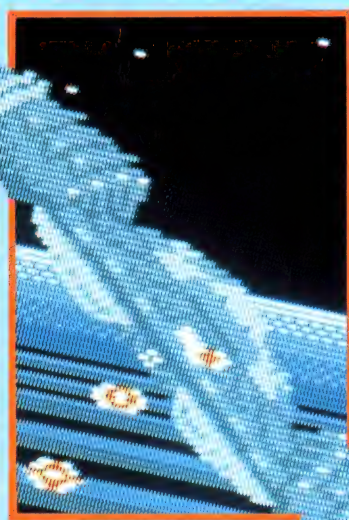
①前進基地の中央指令基地。常に赤いホーク弾で攻撃してくる

②地上攻撃基地。移動しながら、ホーク砲を使って攻撃してくるから注意!

③物資貯蔵基地。攻撃はしてこない

④マストドンの通信基地。攻撃はしてこないけど、はっきりいってジャマ!

ひらいぶつ
飛来物



シカーラ=100点

スパロー=50点

フリフト=30点

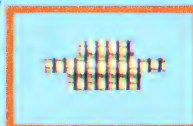
①左右に移動しながら、多量のホーク弾を発射する戦闘機

②ゲイモスの正面にまわり、攻撃してくる

③マストドン軍団の偵察隊。さらに攻撃もしてくるゾ!

フォボス=5000点

④マストドン宇宙船団の要塞母船。ゲイモスの前に突然現れ、多量のホーク砲で攻撃してくる。この攻撃をかわしながら中央指令室にパルサーミサイルを5発当てよう! 母船の機能が停止し、ワープをして次の惑星へ飛んでいってしまう。これで1面クリアだ!



ホッパー=200点

⑤普段は地上で停止しているが、ゲイモスが近づくと上昇し攻撃してくる

新発売!!

本格的に 本将棋!!

君はコンピューターに
勝てるかな?



ファミリーコンピュータ™ 用カセット

01 本将棋 内藤 九段 将棋秘伝

- プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピューターの飛車落ち・二枚落ち・そして全ての対戦条件に時間制限のあり・ナシが選べて遊び方は全部で12通り。
- 初心者からマニアまで幅広く遊べます。

NEA 株式会社セタ

〒152 東京都目黒区中根 1-9-9

標準小売価格

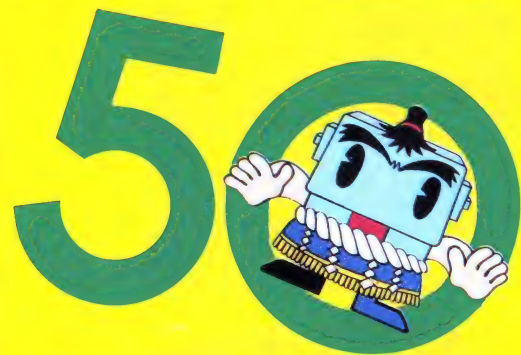
¥4,500



●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求め下さい。

こんげつ ぜつこうちよう
 今月も絶好調！
 さいしん だいしようかい
 最新テクを大紹介

超ウルトラ技



紹介する技のレベル

ヤアヤアヤアみんな元気で
 ウルテクしてるかな？ 夏休
 みも終わって、ファミマに
 はキミたちの夏休みの成果が
 どうかん!! と送られて来た
 ぞ。あんまりゲームばかり
 してないで学校の勉強もと言
 いたいところだけどまあ今日
 は特別だ!! 3カ月連続、今
 月も最新超ウルトラ技をど
 んと50本紹介しちゃうぞ。そ
 れでは、いってみよーっ!!



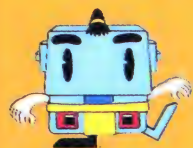
おお ぜき わざ
大関技

横綱技ほどではないが、かな
 り難しい上級者向けの技だ。
 がんばってマスターしよう。



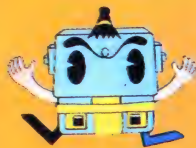
よこ づな わざ
横綱技

自信を持つておく超ウルト
 ラ技がこれだ。マスターすれ
 ば尊敬されることうけあいだ



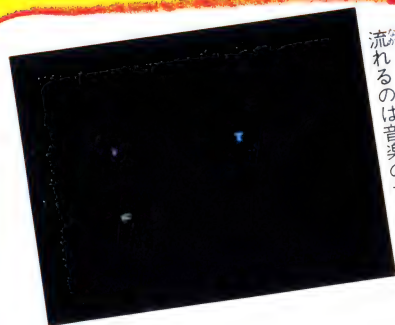
じゅうりょう わざ
十両技

ファミコン初心者のために紹
 介する技だ。これくらいは最
 低限知っておきたいものだね。



こ むすび わざ
小結技

わりあい簡単な初心者向けの
 技だ。ウルテク読者ならぜひ
 これだけはマスターしよう。



○これが音楽が流れたときの
 画面だ。左の端で上から下に
 流れるのは音楽のデータだ

シューティングゲーム
 の元祖とも言えるギャラ
 クシアン。ガチャンとカ
 ートリッジを差しこみゲ
 ームをしてリセットボタ
 ンをなげなく押してい
 たら、ウン!? なにやら
 突然音楽が流れはじめた
 ゴ!!

リセットを押してもや
 まったのだ!!
 実はこれ、ギャラクシ
 アンの隠れ音楽。コント
 ローラⅡのA・Bボタン
 を押しながら、リセット
 ボタンを何度も続けて押
 すと画面が左上の写真の
 ように変わり、「1」の数
 字が左から右へ走りなが
 ら音楽が流れはじめん
 だ。さらにリセットボタ
 ンを押すとまた音楽が変
 わる。まず、シバの女王
 が流れ、そして次になん
 と風の谷のナウシカの
 一節が流れるんだ。ほかに
 も何曲が種類がある。ぜ
 ひ確かめてみてくれ!

こんげつ ゆうしょうわざ
 今月の優勝技



よこ づな わざ
横綱技

ギャラクシアン

テレビから突然音
 楽が流れ始めた!!
 兵庫県 / Im Free♪

ウルトラ技いっぱいのは ツキングクルーで遊ぼう

テクニック

ハンマー片手にカベこわし！ 発売以来人気のレッ
キングクルー。先号で紹介できなかった隠れキャラス
ーパーハンマーほか、ウルトラ技をどーんと紹介だ

ウルトラテクニック 2



よこづなわざ
横綱技

レッキングクルー
ボーナスキャラの
すべてを解明だ！
静岡県／山口大介

○では6面でスーパーハンマ
ーを出す方法を紹介します

○面が始まったらまず
右にあるダイナマイトを
をハレツさせる

○6面にふった回数3をたし
てあまりは1！ どーだっ！！

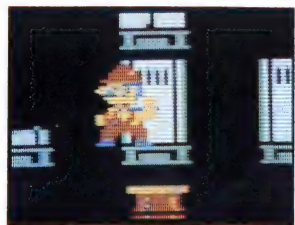
○そして次に左のダイナマイトを
ハレツさせる。次は3番目なので

レッキングクルーのボ
ーナスキャラは、それが
出るダイナマイトを3番
目にハレツさせると出る
んだけれど、そのキャラ
は面が始まってからハン
マーをふりおろした回数
とその面数をたしたもの
を8で割ったあまりによ
って変わるんだ。下はそ
のボーナスキャラの表だ。

あまり	0	1	2	3	4	5	6	7	...
ボーナスターゲット	ブタさん	スーパーハンマー	サンタクロース	ブタさん	マネキネコ	サンタクロース	ブタさん	マネキネコ	...

○ボーナスのダイナマイトを3番
目のダイナマイトとしてハレツさ
せるのが絶対条件。ボーナスは...

○6面ボーナスのダイナマイト
をハレツさせるのだ。写真のと
き以外ハンマーをふらないでね



○床のないところをなぜかわたっ
てしまうんだ。これぞ空中歩行！

○こういうところでハンマーをふ
り続けながら右を押し続ける



スーパーハンマーを手に入
れたら床の切れている手前に
立つて、その方向にコントロ
ールを押しながらハンマーを
ふり続ける。すると...!!

ウルトラテクニック 3



こむすびわざ
小絨技

レッキングクルー

スーパーハンマーの
空中歩行を見たか？

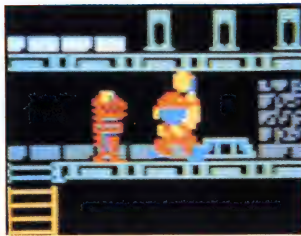
愛知県／九鬼芳徳

超技50

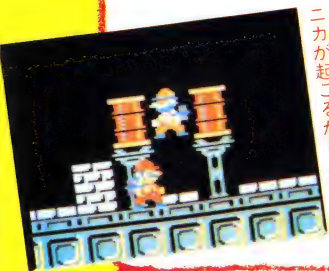
テクニック
ウルトラ



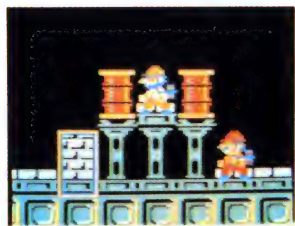
○うまくタイミングがあれば、このとおり スパナゴンはまっさかまだ



○左からスパナゴンが接近してくる 危い!! スーパーハンマーをひたすらふれ



○ほらこのとおり!! 支柱をこわしてみても、ナニかが起こるかもよ!!



○これがエディット画面。まん中の支柱をこわせばいいのである

左の写真のような画面をエディット画面で作ってみよう。ゲームをスタートして、ブラッキーの下を支柱をこわすとなんとブラッキーは空中にういてしまふのだ。

ウルトラテクニック 4

レッキングフル

スパナゴンもスーパーハンマーで一撃だ

こむすびわざ
小技

ウルトラテクニック 5

レッキングフル

空中にういたブラッキーはなにを思う!?

福岡県/霧島幸史

こむすびわざ
小技

ウルトラテクニック 6

レッキングフル

カベの中に隠されたMARIOの文字をすべて出せば、マリオが1人追加される。こ

これは1面のその場所を大公開だ! 必ずMARIOの順番に出してね♡

おおぜきわざ
大関技

1面のMARIOの文字の場所を大公開しちゃう

埼玉県/高橋吾郎

○そしてMARIOの文字がすべて出現したところ。よく覚えておこうね

ウルトラテクニック 7

レッキングフル

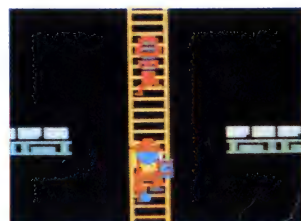
やってくるスパナゴンをやりすずす方法

大阪府/松本浩司

ハシゴをのりてくるスパナゴン。こちらの頭の高さを床の高さにあわせておくと...



○オオゼキのスパナゴンはマリオを無視して、曲がっていく



○マリオの頭をまわりの床と同じ高さにあわせてじっと待つのだ

これが1面の全景写真だ。どこかに文字が隠されているんだぞ



○十字ボタンの上とAボタンを押す。一面ダイナマイトノ

エディットでコントロール回を使っているいろいろな面を知っているかな? 他面からのコピーもできるんだぞ

ウルトラテクニック 8

レッキングフル

こんな面もエディットしてみちゃおう!

こむすびわざ
小技

ぬす 盗んだ書類の中味はウル
トラ技の方法だった...!?
テクニック ほうほう

秘密書類を求めてビルに潜入したスパイ。しかし彼にもさまざまなウルトラ技が隠されていたのだ!! てなわけエレベーターアクションのウルトラ技だ!

ウルトラテクニック 9



じゅうりょうわざ
个両技

エレベーターアクション

スタート画面からいきなりウルトラ技だ

茨城県／江幡誠ヲ

ビルとビルと空中をこねてぐるぐる。このデモの最中にポーズを何度かかける。するとスパイは空中を「U」の形を描いていく。

空中を渡るスパイいきなりのウルトラ技に思わずビックリ

ウルトラテクニック 10



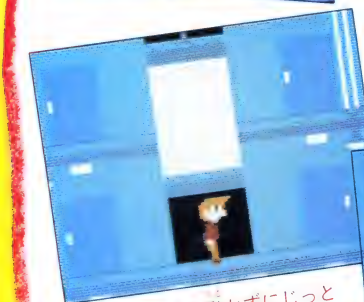
こむすびわざ
小絃技

エレベーターアクション

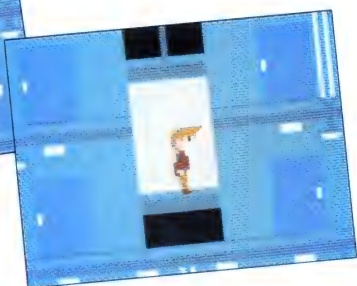
エレベーターにつぶされそうになったら

千葉県／古谷英ヲ

エレベーターに乗ってエレベーターに飛び乗る。これでOK



立ったまま動かずじっとしていればなにもなくてもエレベーターに乗れちゃうぞ



上からセフるエレベーター。つぶされるつ!! と思ってもあわてちゃダメだ。じつくりかまえて動かずにいるんだ。そうすればスパイは、つぶされずにエレベーターに乗れちゃうぞ。ただしこれはスパイを立ちあがらせた姿勢じゃないとダメ。座った姿勢のときは、タイミングよくジャンプすれば、おちてくるエレベーターに乗ることができる。イ

ウルトラテクニック 11



こむすびわざ
小絃技

エレベーターアクション

柱のむこうの敵も根性出して撃っちゃえ

京都府／杉山和ヲ

スパイの弾は柱にあたりとカッ! とはね返ってしまつて柱のむこうのガードマンはやつつけられないはずなんだけど、座りこんでひたすらひたすら撃ちつけているとそのうちに柱のむこうのガードマンが倒れてしまつんだ。カタイ柱も、スパイのウルトラ技の根性にはかなわないつてここかな?



根性の成果がこれだ。キミも挑戦してみようぜ

ウルトラテクニック 12



こむすびわざ
小絃技

エレベーターアクション

これはひょっとして屋上なのだろうか!

長崎県／三浦幸ヲ

エレベーターが上下している途中で、上の階に向かつてジャンプしていたら、いきなり画面が、あれれれ...!! タイミングがかなり難しいウルトラ技だ。



空中には車が止まり、屋上に新しいドア。いったいなんだ!?

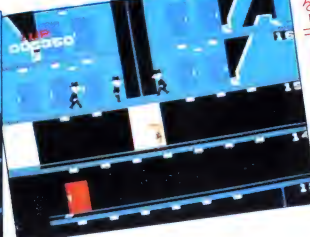
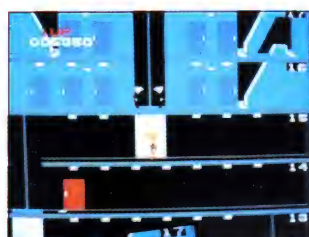
超技50

テクニッ

ウルトラ



●そのうちにガードマンはエレベーターの上に乗る。こうなればしめたものだ。



●まずひとつの階にガードマンを集める。エレベーターを上下させて待っているところ。



●ついに4人目のガードマンが出現した。えくそこわいよオ

この4人目のガードマンを見たいキミにそつと方法を教えちゃつて、まずスパイをエレベーターに乗せ、1つの階であまり動かないようにエレベーターをコントロール。そのときに同じ階に出たガードマンはかたつばしからやつつけていく。あとは写真で！

●地下2階が出現したところ。タイミングが合わないときダメなのだ。



ファミマのスパイは最後までウルトラ技で決めてしまふのだ。スパイの乗ったエレベーターが地下に入ったら、途中で右にジャンプしてエレベーターから地下におりてしまふ。すると地下よりまだ下の方で、トアから出入りするガードマンが見られるぞ。

ウルトラテクニク

13



おおぜきわざ

大関技

エレベーターアクション
モタつくスパイには怒りのガードマンが登場

ウルトラテクニク

14



こむすびわざ

小絃技

エレベーターアクション

はじめがそうならおわりもウルトラ技だ

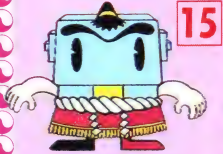
愛知県／今井克彦

100万点ボーナスも紹介！
スターフォース

創刊号のスターフォースの記事を読んで、たつぐさんの人が100万点ボーナスの出現方法やケラの出現場所を教えてください。今月はイッキにそれを公開だ！

ウルトラテクニク

15



おおぜきわざ

大関技

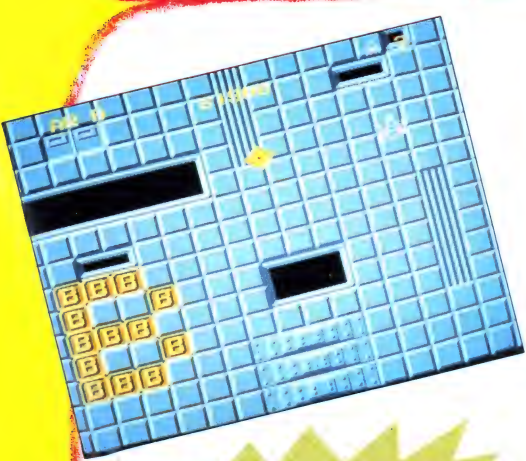
スターフォース
オフゼスを誘導して先の地形図を見ちゃおう

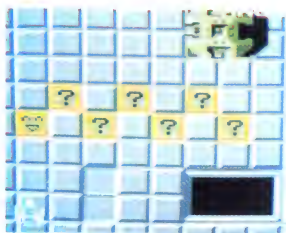
青森県／三戸悟

オフゼスはファイナルスターを追いかけて来るけれど自分で弾を撃つてくることはない。これを利用して、オフゼスを1個残したままひたすら

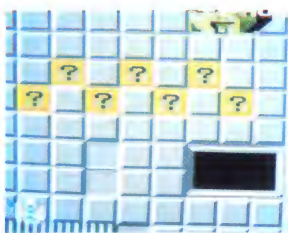
逃げるという技ができるんだ。このオフゼスが残っている間、地上物を破壊しすぎない限り他の敵が出てこないのだから、地形図を見ることができ

●四隅をぐるぐる逃げまわるファイナルスター。ちょっとヒキョーかな？





○やったねっ♡ みごとにケラで
ファイナルスターが1機追加っ！



○スコアの百の位は1 だからこ
このマジッカをうてばいいのさっ

ウルトラテクニック

16



おおぜきわざ

大関技

スターフォース
これでケラも百発百中
で出現させられるぞ!!
京都府／野村剛ツ

スターフォースのマジッカ

はケラが出ればバンザイだけ
どブンが出ちゃうとなーんに
もならない。そんな風に悲し
くならないように、ファミマ
ガがキミにケラの出し方を
そつとおしえちゃうぞ。

細かい点数については左の
図を見てくれればわかるのだ
けれど、ケラは得点の百の位
の数字に対応した場所に出現

するんだ。

だからうまくすれば、こう
も3つもケラを出すことが可
能なんだぞ。ケラを出してす
くほかの敵をやっつけておい
て、またその数字にあったと
ころをうちケラをだす。ちょ
つと△スかしいけど、やって
みるだけの価値は十分あるッ
ルトラ技なのだ。キミもかん
ばつてくれたまえ。

これがケラの位置だ!!



ウルトラテクニック

17

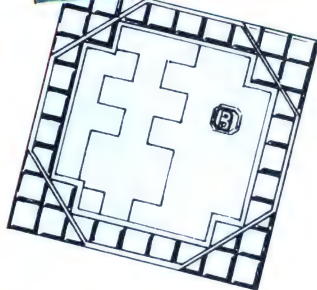


よこづなわざ

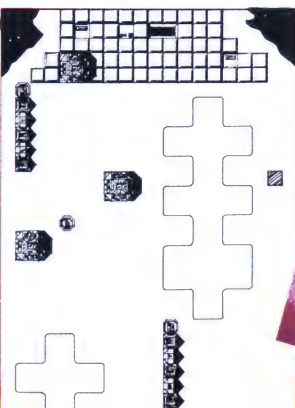
横網技

スターフォース
ついにゴーデスを
われわれはっけん
我々は発見した!!
奈良県／山田勝彦ツ

○これが地形図の終わりに出現
する地上絵だ。よくみてね



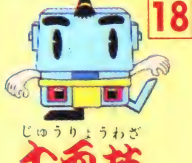
スターフォースの最終ター
ゲット、ゴーデスは地面がピ
ンク色になったエリアのこ



ろで出現するのだ! 全国か
らたくさん情報をとつてもあ
りがとう! これからもみんな
の情報をもつてよ。

ウルトラテクニック

18



じゅうりょうわざ

角両技

スターフォース
エリアターゲットは
左右どちらへ動く?

各エリアの最後に出てくる
ターゲット、これがまず左右
どちらへ動くのかもケラと同
様目の位で決まってくるんだ。

○百の位が偶数だからターゲ
ットは左へうごくって……

○右へうごくのは百の位が奇数の
せいなのさっ! うーん、納得



超技50



○近づくに来るトムトム。トーマスをうまくジャンプさせれば……

○よいしょっ！とうまくとびこえることに成功したのだった！！

ウルトラテクニク 19
スバルタンX
 トムトムをキックしないでとびこえろ！
 大阪府／豊元潤フ

ジャンプしての体当りなんかで攻撃を仕掛けてくる小人のトムトム。キツツやパンチで倒すのもできるけれど、トーマスをジャンプさせてやりすごすこともできるのを知ってたかな？ 得点は全然上がらないものの技だけれど、たまには違ったこともやってみよう！

カンフー攻撃でバカウケ人気のスバルタンX。ちょっとした小手先技だけれど、ナカナカナオモシロい3つの技を集めてみた。ぜひ試してみたいな。

あちよっ！とウルトラわざいっぱつ
技一発!! スバルタンX
 エックス



○あんまりくつつきすぎてこんなになっちゃった！

には接近すれば棒やブーメランがあたりなくなるぞ。

ウルトラテクニク 21
スバルタンX
 接近すれば棒術つかいの棒は平気だぜっ
 福岡県／匿名希望フ

ウルトラテクニク 20
スバルタンX
 ミスターXは接近して足ばらいが有効だ
 青森県／三戸悟フ



○先号のまんがじゃないけどひたすら足ばらいなのだ

5階のボス、ミスターXはまずジャンプして接近し、次に足ばらいをひたすらくり返す。

○やった！ミスターXを倒したぞ。いくぜ、シルビア！



す。これでまず確実に勝つことが出来るぞ！

パワーアップ術を身につけて、ハイスコアを狙え

いくつかのゲームには、ふつにゲームをするのより安全確実な方法や、パワーアップをする方法がある。ここではそのいくつかを集めて解説してみたぞ。

ウルトラテクニク 22
スバルタンX
 ちやつくんはつぷ
 ハートを出してスーパーちやつくんだあ
 東京都／朝倉義勝フ



○ちやつくんの色がかわってスーパーちやつくんだ！

ハートは1面目3、2面目1、3面目4でな具合に田周率の1ケタ1ケタの個数目的ボタンでモンスターを2匹以上やつけると出現するぞ。

○田周率を使ってスーパーちやつくんのハートをだそう！

○上のポストにあわせてエイッノとシュートだ!! 決まるかー?



○コーナーキックの状態になったところだ。そして矢印...

○やったねっ♡ みごとにシュートが決まった。ヤンヤヤンヤ☆

おもしろいようにゴールが決まるだろう。これで得点はバッチリだ!

サッカーもレベル5になると1点獲得するのもなかなかムズい。そこで泣いちゃってるキミたち、ファミマが夢のダイレクトシュートを伝授しちゃうぞ。やり方はいたって簡単。まず、自分がコーナーギ

ウルトラテクニク

23



よこづなわざ
満網技

京都府/榎哲也

サッカー
コーナーキックから直接シュート!!

ウルトラテクニク

24



おおぜきわざ
大関技

千葉県/池田達郎

アイスライマー
2プレイヤーでスーパージャンプを楽しもう

ウルトラテクニク

26



こむすびわざ
小絨技

イ・アル・カンフー
A・Bボタンでキックの時間を長く確実に

神奈川/塚原泰明

キックのときA・Bボタンをいっぺんに押すと飛んでいるあいだ中、ボタンを離さない限りキックをしつづけるぞ。これで命中率も大幅アップだ。

○あちよっノとキック開始だ。A・Bボタンを押して



○命中! ふつうならここでキックは終わってしまうのだけれど

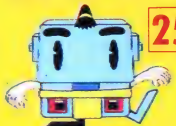


○まあ、この差はキミたちも確かめてくれたまえ



ウルトラテクニク

25



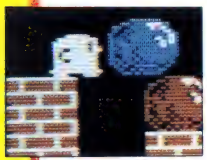
じゅうりょうわざ
角両技

フラッピー

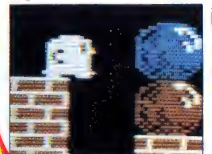
安全確実な岩の押し方がこいつなのだ!

千葉県/近藤英雄

○このような画面だったものが左のウルトラ技で...



○こーいう風になる。行きすぎる心配もないねっ♡



Bボタンを押しながらコントロールをすると、フラッピーの向いている方向の岩だけが1マスだけ動くんだ。

○やられた瞬間ボーナスステージに入ったところがこれだ



○2人のジャンプ力を比べてみたところナナの方は2段上まで跳べてしまえるぞ

超技5

ウルトラテクニク 28

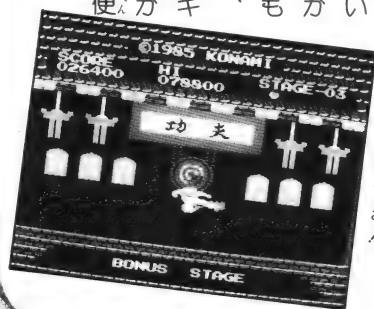
イ・アル・カンファー

ボナスステージも
これでパーフェクト

東京都／萩原まゆみ

こむすびわさ
小篠裕

イー・アル・カンフーのボ
 ーナステージは、右から左
 から投げられるものをキッ
 やらパンチやらでこわせばい
 いのだけれどこれがなかなか
 スカしい。けれどこども
 右ページのキックを使えば、
 低いのも高いのも、みんなキ
 ッツだけでクリアすることが
 できるぞ。うーん、なんて便
 利な技なんだらう。



● ビンバシっ！ とポーナス
ステージなのだ。やるぜ決めるぜパーフェクトお！

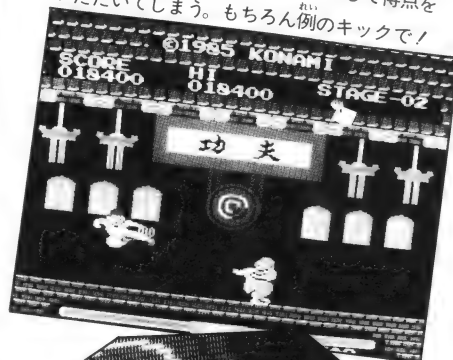
遠くからしつように攻撃を
しかけてくるのを使い。こ
いつに對する必勝法を教えち
やうぞ。

写真の位置でここにかくひた
す足はひらいてをきく。これ
がなんと必勝法なんだ。くさ
りも投げられず足はひらいてを
けつて倒れる敵の姿をキミ
は見るこゝろができてゐるだらう。



足ばらい！ 足ばらい！ と思
わす声も大きくなってしまふのだ

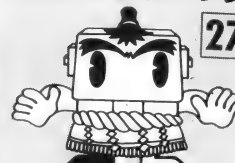
●あつ！まずは火の玉^{ひたま}をキックして得点^{とくてん}を
 いただいてしまう。もちろん例^{れい}のキックで！



●そしてそのまままたキック！ やっ
にじゅうこうげきせいこう
たねの二重攻撃成功だもんね♡

ウルトラテクニク

27



よこづなわざ
燗網枯

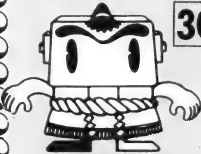
東京都／萩原麦クン

イー・アル・カンフ
ダブルキックで二に
じゅうとくてん
重得点いただきつ

右のページのABボタ
ンを使ったキックで、二
重にキックをすることが
できるぞ。ランの手裏剣
やタオの炎をけり、なお
かつ敵にキックをくらわ
せてしまうつてすんぽう
だ。とてもむずかしい技
だけに、決まったときは
ソーカイだぞ！

ウルトラテクニク

30



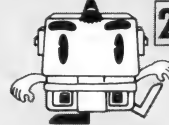
おおぜきわざ
大園拓

東京都／飯泉洋一

イ・アル・カンフー

ウルトラテクニク

29



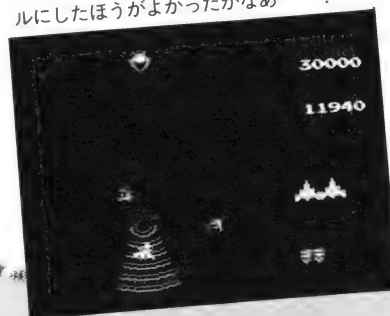
じゅうりょうわざ
个両指

ギャラガ

つかまっても負けじ
とつづきの根性で！

トラクタービームにつかま
つちやつてもあくあとだまつ
て^みているだけじゃダメだぞ。

●うまくボスに命中したぞ！^{めいちゅう} けどデュアルにしたほうがよかったかなあ……？



特に最後の1機なんかのときは、つかまりかけてるときでも必死でうつつべしつ、うまくボスに命中して助力をいれだつてあるかもよ！

ちよつとだけズル〜イウ ルトラ技も教えちゃおう

テクニック おし

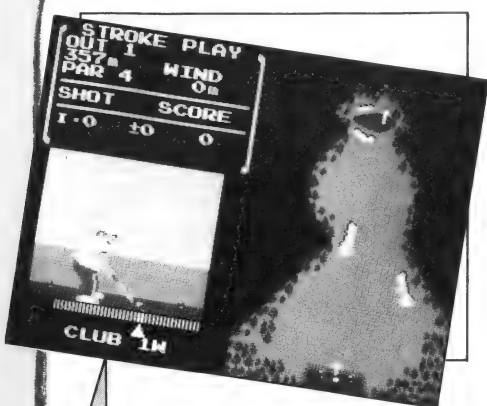
ただひたすらにゲームをするばかりが能い（うまい）のではないだ。ちよつとだけズル〜く、ウルトラ技を使（つか）つていい条件（じょうけん）のもとでゲームをはじめてみようじゃないか！

ウルトラテクニック 31 ゴルフ



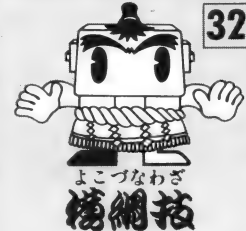
じゃまな風（かぜ）は〇に
てしまおうよ！
東京都／中西光洋（あきら）

「ゴルフにこつていちばんの敵（てみ）はやはり風（かぜ）だ。北（きた）へ南（みなみ）へ東（ひがし）へ西（にし）へ、気のむくままに吹（ふ）く風（かぜ）をコントロールできたらなあと思（おも）つてしまふ。
じゃあこでウルトラ技（テクニック）を
イッパツいっちゃおう！
ファミコンのスイッチを入れたらすぐにゲームをスタートさせるんだ。そうすれば第一（だいいち）ホルの風（かぜ）が〇になるぞ。」



〇風（かぜ）もおだやかだしここはイッパツねらってみるかアと心がハズムぞ

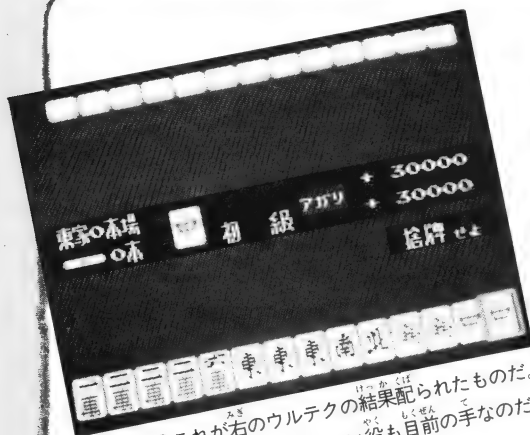
ウルトラテクニック 32



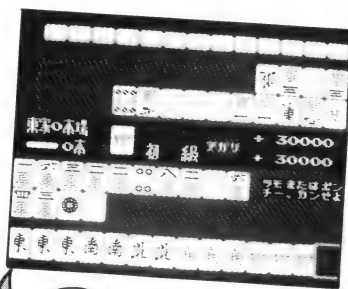
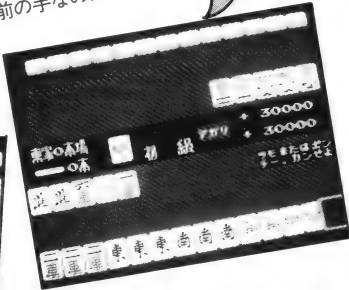
役満（やくまん）テンパイでお
とーさんビックリ
東京都／藤（ふじ）謙（けん）司（し）

ボクらのファミコンを
“ちよつとやらせろ”とい
つて横（よこ）どりするおとーさ
んを一度（いちど）ギャフンと言（い）
わせてやろうじゃないか。
おとーさん達（たち）の一番（いちばん）好（す）
きなゲームと言（い）えばなん
とったって麻雀（マージャン）。

いっし
うけんめいにファミコ
ンと戦（たたか）うおとーさんが席（せき）
をはなれたスキにファミ
コンの電源（でんげん）を切（き）っちゃえ。
そして電源（でんげん）を入（い）れたら



〇これが右（みぎ）のウルテクの結果（けいこ）配（はい）られたものだ。
役満（やくまん）といういちばんいい役（やく）も目前（まへ）の手（て）なのだ
けどわかる？



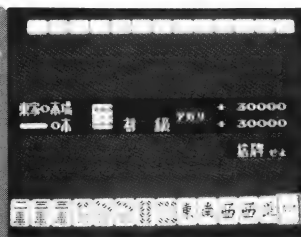
〇こんなふうになっちゃうときも
ある。字（じ）がいっぱいならんでるぞ



リセットボタンを押（お）す。
次にスタートボタンとA
ボタンを押（お）す。そしてリ
セットボタンを離（はな）すとゲ
ームがスタートする。パ
イがくばり終（お）えらるま
でスタートボタンとAボ
タンを押（お）しつつける
とこうなつた？！

〇これが役満（やくまん）なのだ。こ
いつておとーさんはギャフ
ンといくことまちがいにし

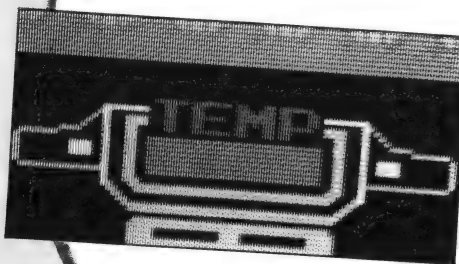
テクニッ ウルトラ 超技50



○同じパイが何度でもなんて
ファミコンならではのだ

おこーさんと仲良しの
キミは(っ)そりと教え
てあげちゃつのもいい
かもね。

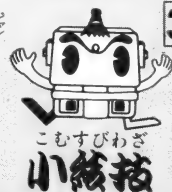
さつきの32とほとんど同じ
だけれど、Aボタンを押さ
ずにやつた場合のパイも紹介し
ちゃおう。やつぱり32ほどで
はないものの、うーむとおこ
ーさんがうなづいてしまいそう
なパイだぞ。



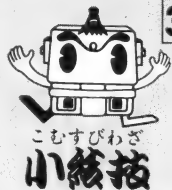
○メーターに注目ノ すこ
し出るはずのゲージがない
のが長もちの理由なのだ

エキサイトバイクのターボ
は1秒を争うレーサーたちに
とっては重大な要素のひとつ
だ。そこでできるだけ長時間
のターボを編み出されたの
がこの技だ。ゲームをスーパ
ーしたらすぐにBボタンをお
しつづけること少しだけターボ
が長もちするぞ。

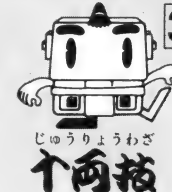
ウルトラテクニク 33
こちらもまた同じパイでございませう♡
東京都/田口晴樹



ウルトラテクニク 34
エキサイトバイク
長もちターボで心ウ
キウキいてみよう
東京都/匿名希望



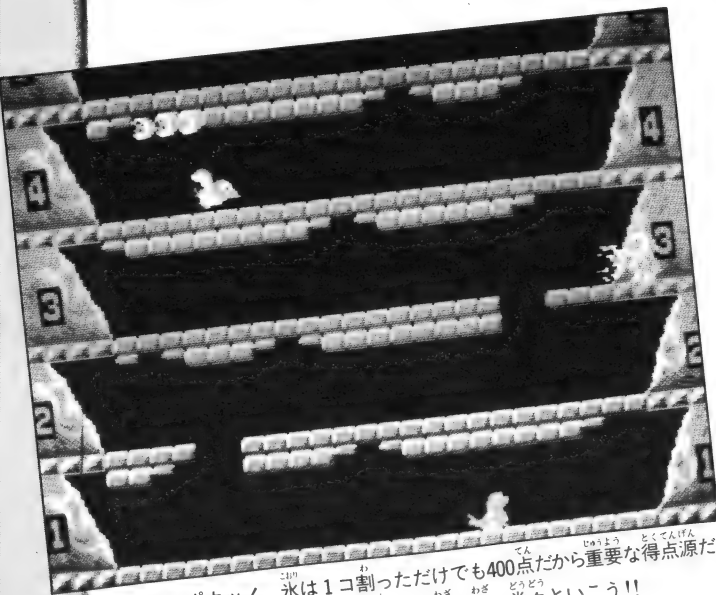
ウルトラテクニク 35
タックハント
最後まであきらめず
にあひるを狙おうよ
広島県/古部功



ウルトラテクニク 36
アイスフライマー
岩カゲにかくれてど
んどんと得点獲得ノ



アイスフライマーで各フロ
アの左右の岩カゲは、出てく
るトッピーたちをやりすす
ことのできるいわば安全地帯
だ。そこでこの安全地帯に、
プレイヤーを移動させて、岩
カゲから、氷をもつてエッサ
ホイサと出現するトッピーを



○ポカポカッ！ 氷は1コ割っただけでも400点から重要な得点源だ。
ズレイノという声もありそうだけど技は技、堂々といこう!!

やつつけやあつという技だ。
タイミングをはかればトッ
ピーの持っている氷だけをこ
わすことがるので、同じ
パターンをくり返せばかなり

の回数にわたってこれをくり
返すことができる。ちよつと
ズルめの技だけれど、高得点
を獲得するためには絶対に必
要な技だぞ。

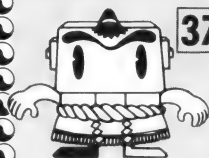
バタバタバタ……。いつし
ゆんの間を狙って飛び立つ鳥
たちとハンターのタックハン
ト。タイミングをはずしちゃ
つてボクはいつも笑われてば
かり……。けれどあきらめは禁
物だぞ。時間切れであきらめ
る前に、逃げていく鳥もバン
バン撃ってみよう。うまくい
けばタイムオーバーで逃げて
いく鳥を撃てちゃつよ!



○画面の文字に注目。時間切
れて鳥は逃げちゃつてるのに
あひるに命中だ

ウルトラテクニック

37



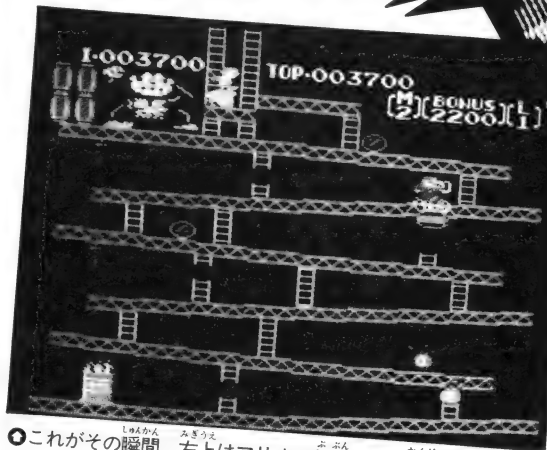
おおぜきわざ

大関技

ドンキーコング
タルをスーパージャン
プして高得点いたさき

あちこちでウワサに高い、
ドンキーコングのタル飛び20
00点技。今回ファミマが超
ウルトラ技部隊では、その決
定的瞬間をカメラにおさめる
のに成功したぞ。

タル飛び2000点の方法
はまずドンキーコングの最初
の面で、マリオを切れたハシ
ゴの上まで移動させ、道が下
っている方向へさらに少しだ
け移動させればOKだ。あと
はタルがころがってきたらひ
たすらジャンプすればよろし
い。タルがマリオの下に切れ
ているハシゴに落ちたとき、
音とともにスコアはタタ
ンと増えちゃうのだ。



これがその瞬間。右上はマリオの部分を拡大したものだ。
実は何度もタルをとんだことになっているのわかるだろう

ウルトラテクニック

38

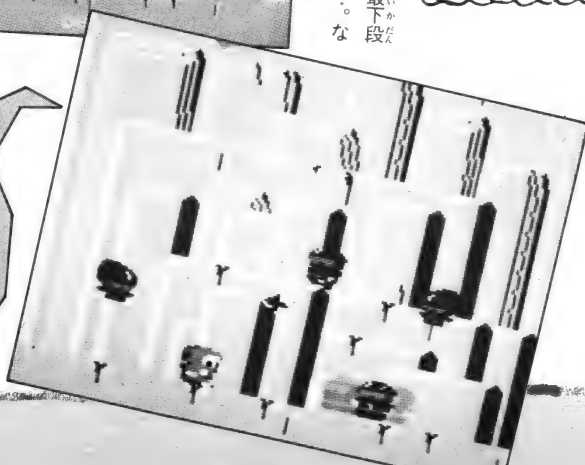
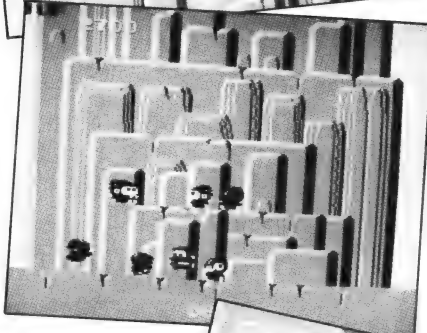
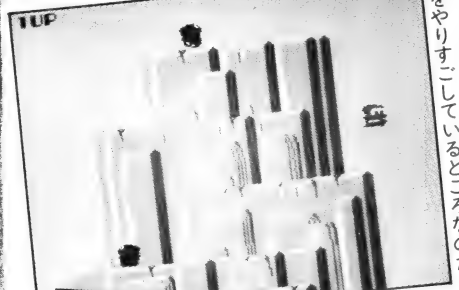


総網技

忍者の
黒子の総攻撃にキ
ミはたえられるか
東京都/富士田映彦

まずは時間のたつのを待つ。これ
は上から3段目でジャンプしながら
敵をやりすごしているところなのだ

黒子たちが集まってきた。最下段
においていくとソロソロと……。な
んか不気味だなあ、いやだなあ



押しあいへしあい黒子
が総攻撃ノうんっノい
ったいなにがなんやら……

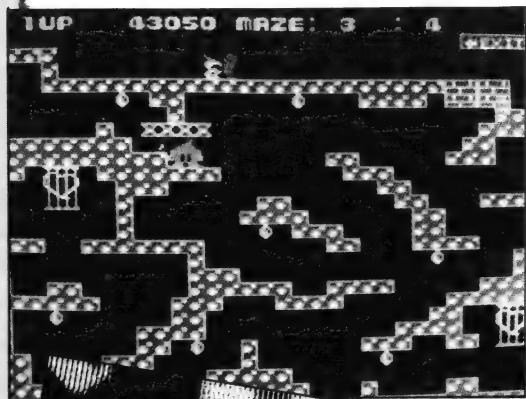
毎月毎月もつほどおなじみのファミコンゲー
ム珍画面集。今月もたくさん紹介してしまっぞ。お
おいに笑い、おおいに不思議がつてくれたまえ!!

ありやうや?! おなじみ
ファミコン珍画面集だぞ

忍者くんで敵をやっ
けずにウロウロしてい
てみよう。するとそのうち
にウヨウヨと敵が忍者
くんのまわりに集まって
くるぞ。そこで忍者くん
を最下段まで移動させる
と敵たちもソロソロとく
つついてきて、最下段に
なんと全員集合してしま
うのだ。
ソロソロと集まり、総
攻撃を仕掛けてくるヤツ
ラにキミは応戦できる!!

超技5

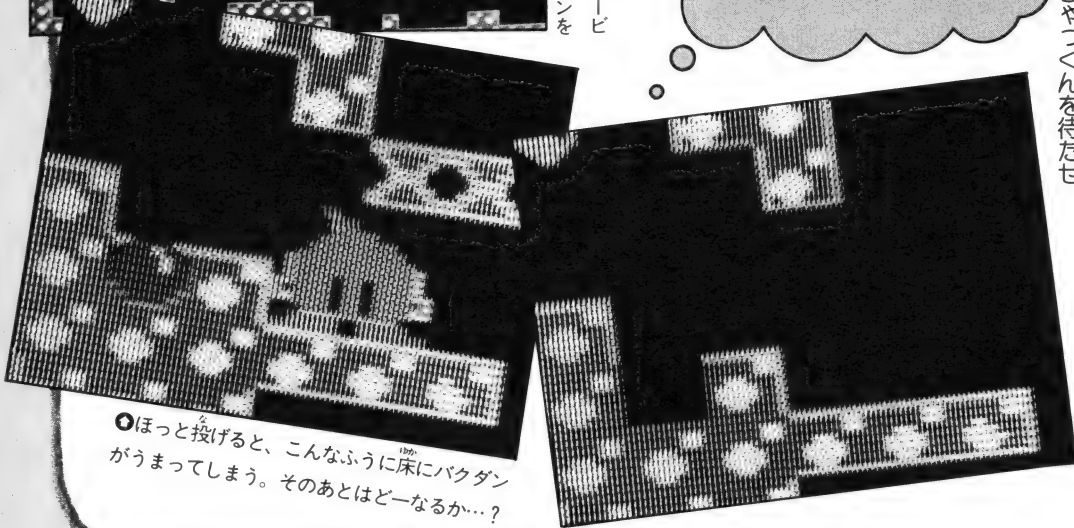
テクニッ
ウルトラ



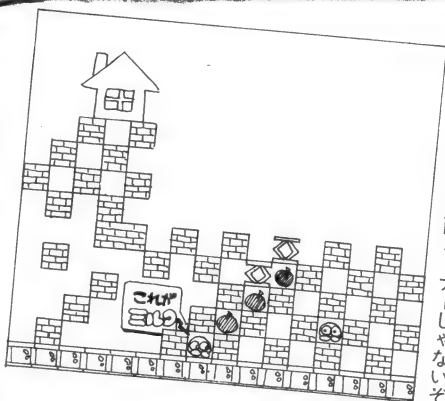
画面のこのようなところで待つのだ。ムービングブロックが左はしにきたら左にバクダンを

もんすたから逃げまわり、
今日もゆめくちやつくんた
けれど、ある日はよくんと
バクタンを投げてたら、突
然床に穴があいちゃったのだ
！ いったいどこにあいたの
かと言つて面は3面目。ま
すはそこまで面を進めてくれ
まえ。がんばつてよ！
3面まで面が進んだら、い
よいよウルトラ技の出番だ。
3面で登場するムービングブ

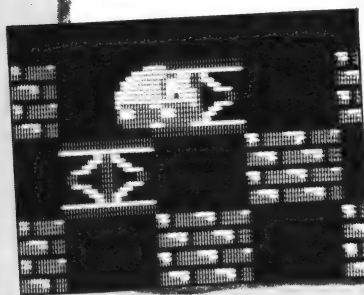
あーあ。床に穴をあけにやって。
ボクはいい——らないっよ！



ほっと投げると、こんなふうに床にバクダン
がうまってしまふ。そのあとはどーなるか…？

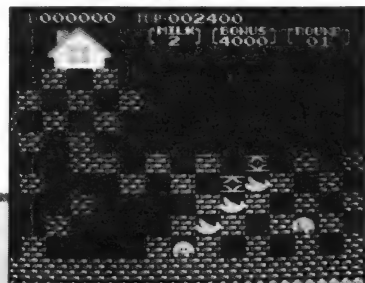


エディットモードで、こんなふうなモ
ノを作るのだ。自作面コーナーじゃないぞ



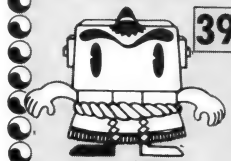
これがかなしばりにあつ
ちやつたところ。ウンとも
スンとも動かない

エディットを実際にやってみたところ。
さあて、ウルトラ技のスタートだぞ



ウルトラテクニク

39



おおぜきわざ
大関技

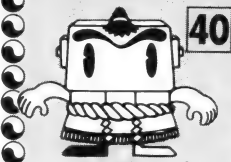
ちやつくんほつぷ
バクタンボン!! でなせ
か穴があいちゃった!

ロック、その動きの左端(写
真を参考に)してね)にあたる
ところをちやつくんを待たせ

て、ブロックが左端にきたこ
ころでバクタンを左に投げる
んだ。そうするとなんと、バ
クタンが床にめりこんじやよ
て、穴があいてしまふぞ。
どうしてなのかはよくわか
らないけど、やつぱり不思議
なファミコン珍画面なのだ!

ウルトラテクニク

40



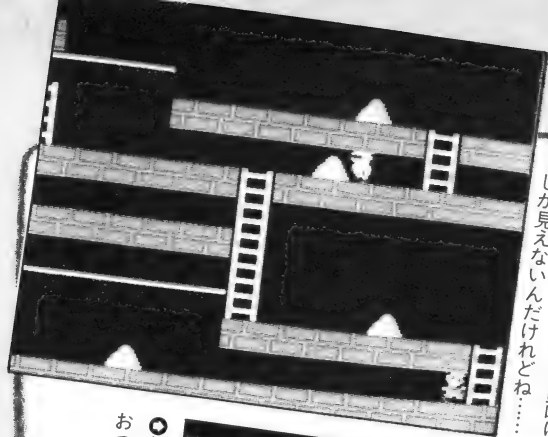
おおぜきわざ
大関技

ナッツ&ミルク
ミルクもなせかかなし
ばりにあっちゃうのだ

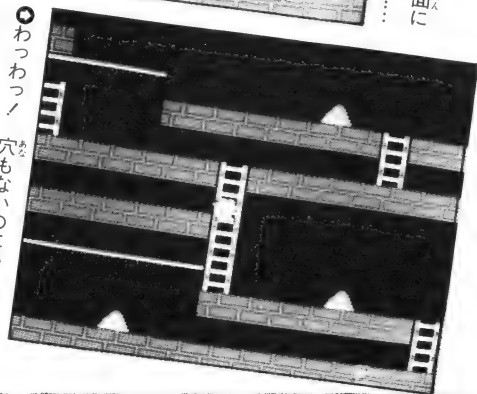
東京都 米丸隆ノ

つてしまつたのだ。

状況が同じであれば、いろ
んな状態でかなしばりになつ
ちやつみたい。エディットの
かなしばりには気をつけてね
せつかくついてもタツメエ
なんてことになるかもよ。



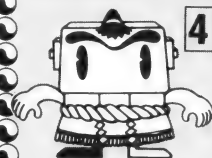
○シテみるとただの画面にしか見えないんだけどね……



○わっわっ！ 穴もないのにいきなりおっ！っちゃった！ うえ……んっ！

ウルトラテクニク

41



おおぜきわざ

大関技

ロードランナー

あれっ！ これは本

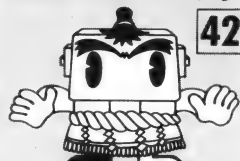
当にコースランナー

大阪府／福角健次ア

ゴーストランナーといつてもこれは、エディット画面にランナーを2人セットしたときのコースランナー（8月号ウルテク⑬）とはまた別のものだ。ゲームをはじめるとまずその面の紹介として、画面の左はしから右はしまでがスクロールしてうっしだされるよね。そのスクロールの最中にランナーが画面から消えたと同時に、コントローラ①の

ウルトラテクニク

42



よこづなわざ

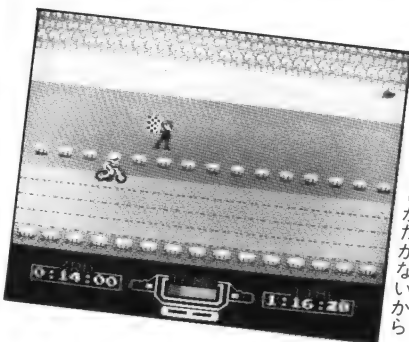
横綱技

エキサイトバイク

ゴールに入らず永
くレースをしよう

兵庫県／段宏太郎ア

エディットでHAAA Aと障害物をならべゴールをすぐにつくる。ゲームをはじめたらBボタンをずっとおしっぱなしにしてスーパージャンプ台でジャンプ！ そしてうまくゴール上でバイクをころばせるとゴールにならずにそのまま……!?



○ゴールインしても審判は旗をふってくれない。しかたがないから

ウルトラテクニク

43



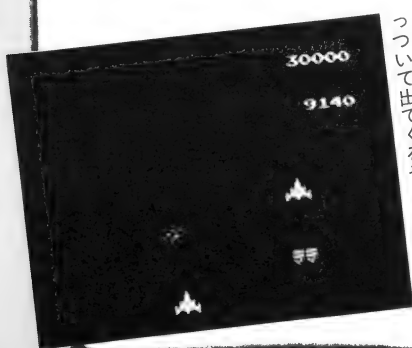
じゅうりょうわざ

个両技

ギヤラガ

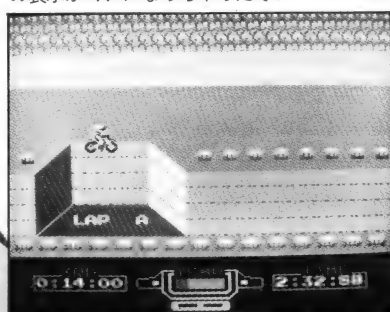
捕りよになった味方が飛来してくるぞ！

トフタービームで捕えられてしまったファイター。うまくりもどせばデュアルファイターになってパンザイ！ のだけれど、あつとつこいと、捕りよをつれたボスを待機中のままでやつつけてしまった。するとなんと！ 味方だつたはずのファイターがこつちめがけてとんでくるじやないかつ!! このヤロー！



○これでもし逃がすと、ファイターは次の面の編隊の一番最後にくっついて出てくるぞ。

○レースを続けているうちに……!? ラップの表示が“A”になっちゃったぞ！



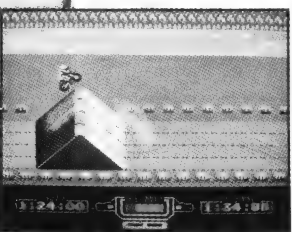
○かくてレースは、えんえんと続くのであった



超技50

テクニック

ウルトラ



○ やつぱりどう見ても空中に浮いてるよね。ほかのところでやってみちゃおう

さつそつと走りぬけるライダー!! バルルルルルル……えいっ!! グワッシヤン! うわあ〜こんなじゃったあ! えいやえいや…。坂をのぼって…。あれっ!? 左ほしに寄っちゃっているのにどうして坂からころげ落ちないのかなあ。と、これ実はバイクのコースがもうひとつ余分にあるため起こる現象。せひやってみて♡

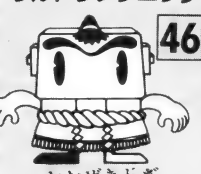
ウルトラテクニック 44

エキサイトバイク
おっとおー レーサー
いきなり空中停止

千葉県/近藤英雄次



ウルトラテクニック 46



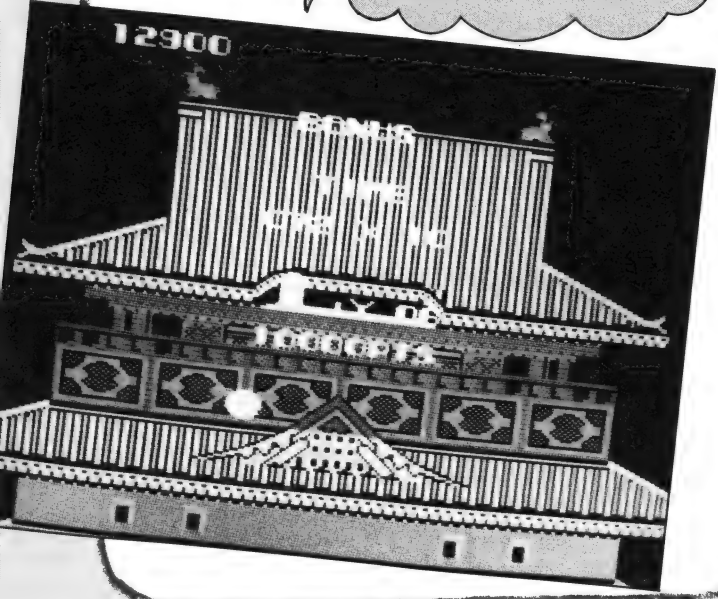
おおぜきわざ

大関技

忍者くん
ムタウチなしでバーフ
エクトボナスだぞ!

忍者くんで敵をやっつけるときに1発もムタウチをしないうでその面をフリフする。つまり手裏剣8枚だけで面をフリフする。フリフしたときに画面に、10000PT表示され、ボーナス点として10000点が加算される

○これがボーナス得点が表示された画面だ。うーん、1万点っ!!



ウルトラテクニック 45

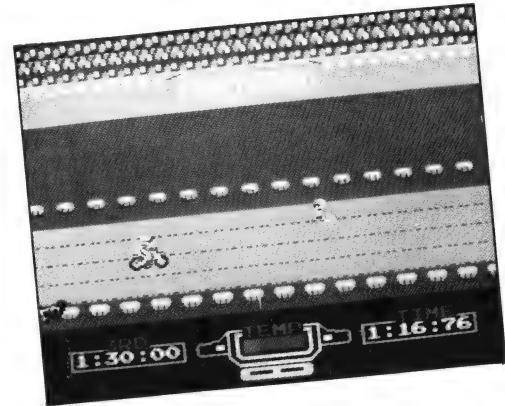


おおぜきわざ

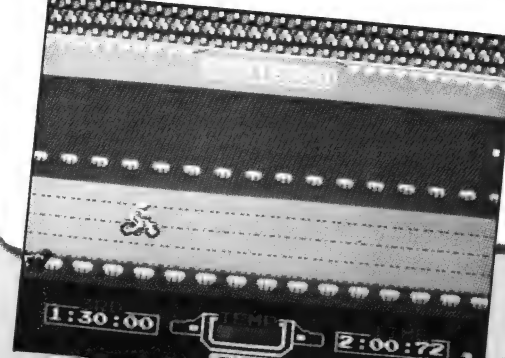
大関技

エキサイトバイク
あわれなレーサーは画面の中をひたすら走る

ボクらのじゃまをするにっきレーサーたち。たまにはしかえしをしてやりたい!と思うことがあるよね。ようし、じゃあつておきのウルトラ技をここで公開しちゃおう。まず敵のバイクを転ばせる。そうしたらすばやいころがっている敵のバイクの後輪が半分くらいかくれるまで前進し



○バイクに乗ることができなくなったレーサーのかわいそうな姿がこれなのだ!



○神サマ、ボクはいつまで走り続けなくてはいけないの? トボホ

なんでもないけどおもしろい！
今月の幕下技だ

ウルトラ技ほどではないけれど、思わずうれしくなっちゃうような技つあるよね。今月から最後のコーナーではそんなおトクな技を紹介しちゃうぞ。

ウルトラテクニク

47

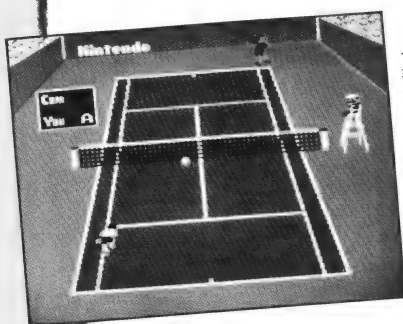


こむすびわざ
小技技

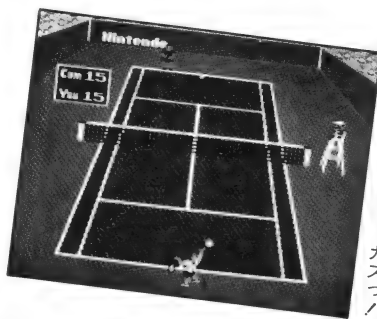
テニス

ランニングサーブでサービスエースだ！

テニスでサーブをするときに走りながらサーブをするスピードのつたサーブができるのを知ってるかな。必ずこれでサービスエースがとれる！というわけではないけれど、かなりとりやすくなるのは確かだよ。ボールの速度も速いから、迫力のあるラリーが楽しめるぞ。



○はびゅーん！とすごいスピードで飛びボールをフライデー！！



○えいや、と、ランニングサーブを打つ瞬間をフォーカスっ！

ウルトラテクニク

48



こむすびわざ
小技技

ハイパーオリンピック

デモをとばしてすばやく次の面へいこう

4つの競技がひととおり終わると画面の左から人が走りぬけるデモがあるよね。はじめのうちはおもしろくても

ウルトラテクニク

49

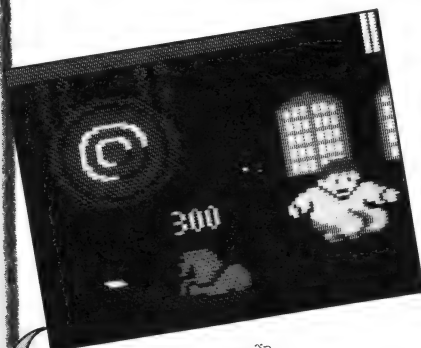


じゅうりょうわざ
大技技

イー・アル・カンフー

くさり使いのくさりはどこへ消えたのか

イー・アル・カンフーのくさり使いのくさりだが、ときどき消えるのを見たことがあるかな？ とつぜん消えちゃう



もんだから、なにが起ったのか？ と思つて近づくといきなりびしっ！とやられちゃったりなんかする。うーむこまったヤツだなあ。

○別にくさりがないからといって敵の攻撃がなくなるわけじゃないぞ。見えなくさりに注意



○おやつ!? オラのクサリはどこさいつちまったべか？ だれかさがしてくんろ

○やり投げを終えてデモがはじまったらささずポーズをかける。そしてポーズをはずすと

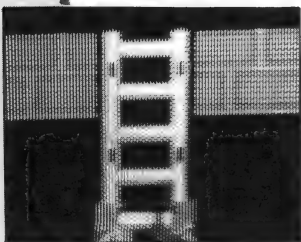


何度も見ているとびやうとアイツになつてくる。けどこのデモをとばしちゃうことが実はできるんだ。その幕下技を教えちゃうぞ。



○このようにすぐに100mダッシュへとうつるのであります。チャンチャン月

超技50



○これがランナーのひらきだノ、うーん、あんまりおいしそうじゃないなあ

エイホエイホと金塊をとりおわって、ぶじ脱出ハシゴにたどりついたランナー。ハシゴをのぼり、画面が変わったその瞬間にボースボタンを押すのだ！ そうすると画面の下にランナーがなんとまっつたつになつてしまふんだ。なんかランナーがひらきになつちやつたみたい。今日のおかずに食べてみちやあつたなあ。

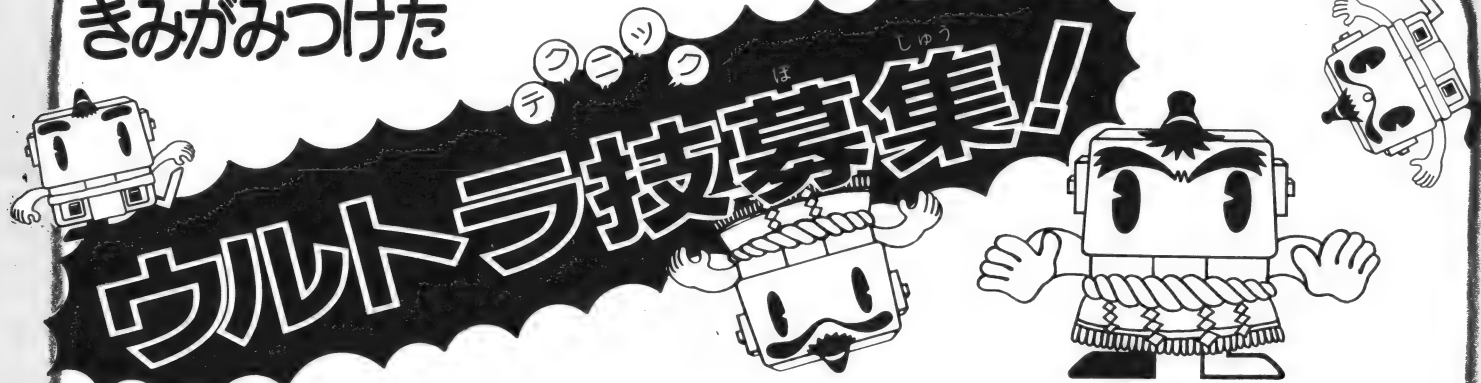
ウルトラテクニク 50

ロードランナー

クリアしたとたんにランナーまっつたつ

じゅうりょうわざ 个両技

きみがみつけた



さて今月の技はどうだったかな。ファ

ミリーコンピュータ Magazine 編集部ではこれからもたくさんの方のウルトラ技を毎月毎月紹介していくよ。そこでキミもこのウルトラ技のページにどおんと参加してみないかい？ キミが発見した、自分であみだした、そんなオリジナルのすべれた技をどんどん送ってね。掲載されたキミにはとてもカッコいい「ウルトラ技発見認定カード」を送つちゃうよ。横綱技の技と評価されればその上に金一封も！ 技のやりかたをくわしく説明し（図や写真があればなおOKだ）①キミの住所、②氏名、③学年（職業）、④年齢、⑤電話番号、そして⑥なんのゲームのウルトラ技なのかをはつきりと書いて（はがきの場合は表に、封書の場合はうらにきちんとね、左の住所まで送ってください。ウルトラ技は一通につき1テクニックとします。技解説もデタラメではだめよ。正確な方法を一番早く送ってくれた人、それがその技の正式発見者となるのだ！

●ウルトラ技の送り先

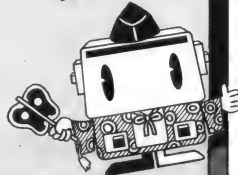
〒105 東京都港区新橋4-10-1

徳間書店「ファミリーコンピュータ Magazine」編集部

「gazine」編集部

超ウルトラテクニク係

超ウルトラ技 禁止手



「デケテン」デケテンテンテン。ウルトラ技力士のしょくん！ ここでウルトラ技行司より通告をひとあつ！ わがウルトラ技は体ひとつでファミコンのゲームとがぶりよつに組みあい、技をみがくことを目的としてある。しかしながら最近、この条項に違反する技が増えていく。そこで、ここで禁止手を通じてしまふのだあ。

一、カートリッジをすりして行うものはダメ
一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたリ、ゲーム規定以外の接続器具をつないではダメ
一、無敵ゼビウス、バスタードやシューレットコーンなどはダメ
以上3つをよく守り、ウルトラ技のけいこにキミもはげんでほしい。

ファミリーコンピュータ 特価販売

今、買って **品物先渡し** お支払いは来年のお年玉 (61年1月26日払) ただし3万円以上

もちろん現金払いもOK

最新カセットコーナー

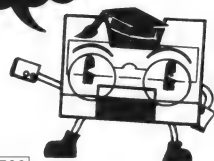
(新製品は発売の有無を必ず確認の事)

- ▲スペース・インベーダー
- ▲イー・アール・カンフー
- ▲けっさく南極大冒険
- ▲ロードファイター
- ▲忍者くん(魔城の冒険)
- ▲フォーメーションZ
- ▲ちゃつくんぼつぷ
- ▲フロントライン
- ▲フィールドコンバット
- ▲ティグダッグ
- ▲スーパーアラビアン
- ▲ジッピーレース
- ▲ドアドア
- ▲ワープマン
- ▲バトルシティ

- ♥レッキングクルー
- ♥フラッピー
- ♥マッハライダー
- ♥エキサイトバイク
- ♥アストロロボ・ササ

- ★ファミリーベーシックゲームポシェット ¥1,980
- ▲ハイパーオリンピック(コントローラ付) ¥6,500

新作どんどん入荷
ない物は、ない



- サッカー ■スバルタンX
- エレベーターアクション
- スターフォース
- チャンピオンシップブロードランナー
- 10ヤードファイト
- ドルアーガの塔

ファミコンロボット用
ブロックセット ¥4,800
ジャイロセット ¥5,800

◆印各¥4,500

■印各¥4,900 ♥印各¥5,500

送料は、何本でも¥600

今月限りのスペシャルカセット 3本セット超特価販売!

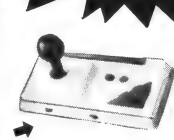
(現金払いのみ) お年玉払いは出来ません。

- | | |
|-------------|--------------------------|
| Aセット | ピンボール F1レース ドンキーコング |
| ●定価 ¥13,500 | →超特価 ¥6,900 (送料600円) |
| Bセット | ピンボール 'ドンキーコング けっさく南極大冒険 |
| ●定価 ¥13,500 | →超特価 ¥7,900 (送料600円) |
| Cセット | ドンキーコング バックマン エキサイトバイク |
| ●定価 ¥14,500 | →超特価 ¥9,900 (送料600円) |

★A、B、C各セット特別限定100セット限り!

高得点の秘密 はコレだ

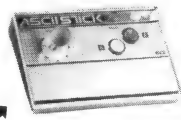
ゲームが10倍たのしくなるジョイスティック!



高速アクション用!
●ジョイスティック7
¥3,500→現金特価 ¥3,150
(送料 ¥600)



●アスキースティック
¥8,800→現金特価 ¥7,920
(送料 ¥600)



●ジョイボール
¥3,980→現金特価 ¥3,590
(送料 ¥600)

※ご注意 上のジョイスティック以外は、お取扱いいたしていません。

在庫あり!
スグ送る!

- ①本体+カセット 5本付
- ②本体+カセット 5本付
- ③本体+カセット 3本付
- ④本体+カセット 3本付
- ⑤本体+キーボード付
- ⑥本体+キーボード付

現金特安価格 ¥31,050
お年玉払価格 ¥34,500

現金特安価格 ¥25,830
お年玉払価格 ¥28,700

現金特安価格 ¥21,320
お年玉払価格 ¥23,680

現金特安価格 ¥11,000
お年玉払価格 ¥12,000

現金特安価格 ¥11,800

- ⑦キーボード
- ⑧キーボード
- ⑨本体のみ

- ⑩ロボット+ブロックセット+アルカリ電池4本 現金特安価格 ¥13,700
- ⑪ロボット+ブロックセット+アルカリ電池4本 お年玉払価格 ¥14,930
- ⑫ロボット+ジャイロセット+アルカリ電池4本 現金特安価格 ¥14,600
- ⑬ロボット+ジャイロセット+アルカリ電池4本 お年玉払価格 ¥16,160

①~⑬ 送料は各¥1,300です

※お年玉払いは、3万円以上になるようにカセットを追加して下さい
●ご希望のカセットを、お書き下さい。(未発売、等の場合は、こちらで選ばせていただきます。)

ファミリーコンピュータ大量注文お受けします

カセット格安セット売り 絶対お得!

下記のカセットの中から、好きなものをお選び下さい

★1本	¥4,200	★4本	¥14,000
★2本	¥8,000	★5本	¥17,500
★3本	¥10,500		

送料は、何本でも ¥600

- | | | | |
|--------|----------|------------------|--------------------------|
| ●テニス | ●ベースボール | ●マリオブラザーズ | ●光線銃 定価 ¥3,000→特価 ¥2,400 |
| ●ゴルフ | ●エクセリオン | ●バルーンファイト | ●ダックハント(光線銃専用) |
| ●麻雀 | ●4人打ち麻雀 | ●アイスクライマー | ●ホーガンズアレイ(") |
| ●マッピー | ●ロードランナー | ●ドンキーコング | ●ワイルドガンマン(") |
| ●ギャラガ | ●デビルワールド | ●ドンキーコング Jr | ●ゼビウス |
| ●五目ならべ | ●キララン | ●ドンキーコング3 | ●サンゲリングベイ |
| ●ピンボール | ●カルクラランド | ●ドンキーコング Jrの算数遊び | |

- | | | |
|--------|-------------|-----------|
| ●F1レース | ●ナッツ&ミルク | ●ボバイ |
| ●バックマン | ●アーバンチャンピオン | ●ボバイの英語遊び |
- 印のカセットは、定価 ¥4,500 ●印のカセットは、定価 ¥4,900 の品です。
品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。 絶対お得です

ラジコンカーも秋葉原特価で提供!

●ラジコンカー、ホビー商品が多数入った特価表付カラーカタログ、切手600円を封筒に入れてお申込み下さい。

★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい。

★ご注文方法は、2つあります。①お年玉払い(61年1月26日払) ②現金払い(現金書留か郵便振替)

①お年玉払い注文の場合(61年1月26日払) お買上げ金額が、3万円以上でお願いします。満たない場合は、カセットを追加注文して下さい。【封書の場合...】①住所、②番番③お子様名④学校名と学年、組⑤希望商品名と数量、金額と送料1300円⑥保護者名(必ず本人筆で署名)と保護者の生年月日、年令、認印(忘れずに)⑦自宅の番番とその名義人⑧保護者の勤務先名と住所、番番⑨勤続年数⑩家族数⑪配偶者の有無⑫住居様式(自己所有、借家、公営アパート等)⑬F10係と記入。以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意ください。(お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい) ⑬電話の場合... お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。(確認をいただくため) お子様だけの注文は受付ません

②現金払い注文の場合 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい。【郵便振替でも注文できます】口座番号・東京0-182681 振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい(お急ぎの方は現金書留でご注文下さい)

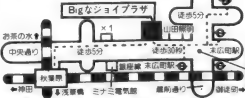
〒101 東京都千代田区外神田3-16-14

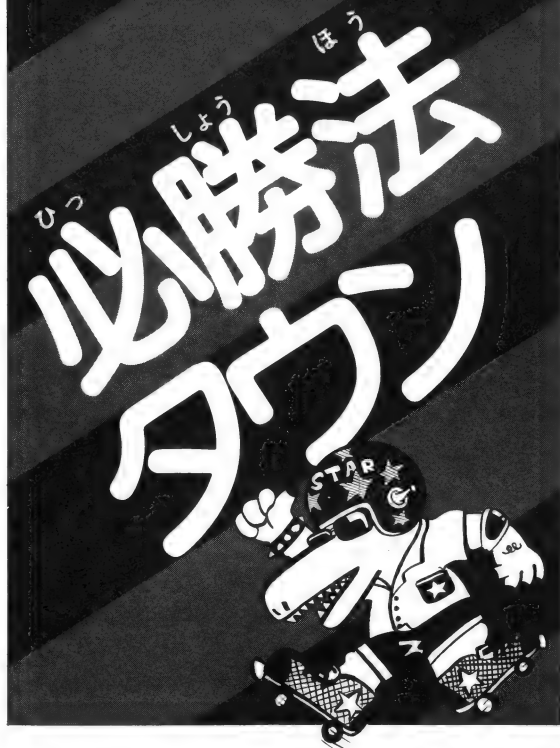
秋葉原
シイパラザ F10係
★営業 10時~夜8時まで ★番番は正確におしり下さい

コンピュータールーム ☎(03)251-1154

●地下鉄 末広町駅下車、徒歩2分山田照明4軒となり
●国鉄 秋葉原下車、中央通り商店街徒歩8分です

商品満載!
お近くの方は、
ご来店下さい。





スパルタンX

にんてんどう
任天堂

各階ごとの完全必勝クリア術

1 階

ゲームのはじめなので、初心者でもクリアするのはむずかしいといおもつ。ここでは、相手との距離をうまくつかんで、けりを上手にいれる練習をするとい。ナイフ投げには2回当てなければいけないが、2回目の技によって得点が左右されるので、得点の高いジャンプキックを2回目に使おう。この階のボス・棒術使いには、ナナメ飛びでビツタリくつき、パンチの連打が有効。

2 階

前半のへびつばや竜玉の落下攻撃に

しよう。ここは高得点キャラクタがけつこう多いので、スパルタンXでいちばんの得点かせぎの場所になる。

各キャラ別の攻略法 ①竜

玉のときに殺さず、竜に変身して、火を吹くまえにやつつける。②へびは…足ばらいが効果的。③へび…ジャンプして逃げる。④くす玉…飛び切りカジャンパンチ。⑤トム…足ばらいかしやがみパンチ。⑥プーメラン使い…はじめプーメランをよけ、その後けりを連発。プーメランが帰ってきたらうまくよけること(上からきたら足ばら以下からきたらジャンプキックというように)。プーメランを2つ投げてきたら、あわてない。どうしても当たってしまった人は、わざと1こに当たって、もう1こをよけるようにする(あせって2こ当たつてしまつよりマシ)。

上級者は、前半部分でタイムオーバーになるすこしまえまでがんばつて得点かせぎをしてほしい。この階までで8万点はとれるはず。

3 階

1階の敵がパワーアップしたものの、トム・トムがプラスされたフロア。敵の数が增えるので、なんでもない敵にエネルギーを

取られないように。トム・トムはときどきジャンプしてくる。この階のボスは怪力男で、不用意に近づくとバシツとけられるので注意。うまい攻略法は、まずジャンプキックを決めず連続パンチ、そして逃げる。足ばらいい使える。半分以上エネルギーを残していれば、まず安心。

4 階

最初の毒戦はかなりむずかしいので、初心者は苦勞するはずだ。毒戦は一定のコースしか通らないので、得点かせぎには最適。前進しようとおもわず、できるだけエネルギーを減らさずに得点をかせぐことをかんがえよう。

妖術使いの攻略法その1 まず火をよける。上にきた場合はキック、下にきた場合はしやがんでキック。真中にきた場合は、不幸な星の下に生まれたとおもつしかない。しばらくすると、後方にしりぞくので、すばやく追いつめて腹にパンチを連打。分身したりするので危険性はあるが、やみくもにパンチをきめ、敵が「ウワツツ」といつて倒れるまでがんばること。

妖術使いの攻略法その2 まず天井の番号が因と書かれています場所まで行って妖術使いを誘い出し、因と書かれていますところよりすこし左側にもどつて5〜6秒待つ。その後

すこしずつキックをしながら前進する。すると妖術使いは分身の術を使ってくるから、パンチをあててみて、まえの妖術使いが本物かにせものか調べる。パンチが空振りになればにせもの、当たれば本物なのだ。

まえが本物だったらもう一度後ろへさがつてやりなおす。まえがにせものになったら、後ろの本物を無視して、まえのにせものとなかよく右の端まで行く。そして、分身しているにせものに、しやがんでパンチしていると、仲間はずれにされた本物が一生懸命追いかけてきて、分身の術といううやうやしい手をつかつて「スマン」とあやまるように分身の術をやめて、まえのにせものとなかに入りこむ。そうすると、さつきからパンチをきめているキミは、いともかんだんに本物となった妖術使いを追いつめた形になり、楽にやつつけられるというわけだ。

5 階

前半はさつきとクリアする。ミスターXはビデオ版とくらべるとそれほど強いという感じはない。やつつけ方は、足ばらひを2〜3回決め、すべ身を引くことの繰り返しでいい。ミスターXの拳はキックやパンチでよけられるので、上級者はトライしてみよう。

ハイスコアルーム

日本記録保持者

になる

おまたせっ！ いよいよ発表のハイスコア
ームだよ！ みんなからのたくさんのお誘い
もありがとう。ただひとつ、応募ゲームが
よつてしまったのは残念だったな。ね、もつと
いろんなゲームに挑戦しようよ！
それじゃ、記念すべき第1回 発表する3
名の名前とハイスコアはあるかな？！

ゲーム名

写真のとり方

アイスクライマー
アーバンチャンピオン
イー・アル・カンフー
エキサイトバイク
エクセリオン
F1レース
エレベーターアクション
ギラガ
ギラクシアン
クルクルランド
けつきよく南極大冒険
五目ならべ
ゴルフ
SASA
サッカー
ジッピーレース
スーパアラビアン
スターフォース
スパルタンX
スペースインベーダー
ゼビウス

特に問題ありません。得点で判断します
何ラウンドまでいったかで判断します
得点で判断します
1コースを何秒でクリアしたかで判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
判断のしようがないため、対照外とします
ストローク数とアンダーがいくつであるかで判断します
得点で判断します
コンピュータとの点差がレベル5のときいくつであるかで判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
得点で判断します
必ず2人用でPLAYしてください。TOP SCOREは判断に値しません

アーバンチャンピオン

ROUND 43

1位 (奈良県の大野進一)

アーバンチャンピオンは
得点が表示されないから
かな、応募してくれたのは進
一くんひとりだった……とい
うことで、堂々のチャンピオ
ンおめでとう！

イー・アル・カンフー

1位 (東京都のフタマン太郎)

99万9999点
(愛知県の本藤隆司)

3位 87万4300点
(神奈川県の上西耕平)

4位 44万1000点
(埼玉県の前藤幸一)

5位 19万6400点
(高知県の坂田公一)

ウーム、同点1位が2人
おまけにすべて技は征服
しちゃった99万9999点
ノボク降参しやいます。

F1レース

1位 5万0740点

2位 5万0380点
(神奈川県谷本陽一)

3位 4万9520点
(東京都の宮坂弘和)

4位 4万9520点
(東京都の星圭二)

応募者は以上の3人だっ
たけど、スコアを見てよ
ノスゴイ激戦だね。みんな
もガンバレ！

ギラガ

24万4150点

1位 (栃木県加藤泰尚)

デュアルファイターのま
まチャレンジングステー
ジにのぞむのがコッたノ

ギラクシアン

4万2610点

1位 (岐阜県今津好江)

ファミリコンコンピュータ
に年齢制限なし！ お母
さん、これからもハイスコア
を送ってネ！

けつきよく南極大冒険

32万5780点

1位 (埼玉県の前田直生)

2位 19万0660点

(東京都の星圭二)

軽快なスケーターズワ
ルのリズムにのって、氷
の上をスライ、スライ。コント
ローラを持つ手もスムーズに
……元氣の出るゲームだね。

ゴルフ

50ストローク22アンダー

1位 (群馬県室井史行)

2位 57ストローク15アンダー

(東京都の山口隆幸)

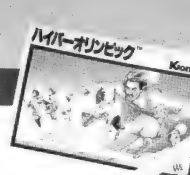
3位 58ストローク14アンダー

(愛知県のムーミン)

3位 58ストローク14アンダー

(シチズン時計の符田サ
ン)

5位 60ストローク12アンダー



デビルワールド

- 1位 15万1000点
(栃木県)加藤泰尚クン
- 2位 6万8900点
(東京都)箱崎浩太郎クン
- アクマを何匹やつけたのかな?!

ドンキーコングJr

- 1位 18万4300点
(栃木県)加藤泰尚クン
- 2位 10万5000点
(埼玉県)深川太郎クン
- どのゲームでもかわいいキャラのマリオなのに、このゲームでは悪役なの!! たまにはいいか……?!

ドンキーコング3

- 1位 32万2800点
(栃木県)加藤泰尚クン
- 2位 21万1100点
(愛知県)森藤正人クン
- 温室育ちのゴリラなんて聞いたことも、食ったこともない……なんて言ってる某編集部員はバチアタリ。

忍者くん

- 1位 12万4710点
(東京都)粟村君親クン
- 知ってる? 1画面クリアするたびにでてるお月さまのおモチをついてるウサギさんノ

ハイパーオリンピック

- 1位 99万9990点
(東京都)佐藤誠之クン
- (神奈川県)上西耕平クン
- (京都市)小谷内良弘クン
- 4位 86万5180点
(東京都)土村直輝クン
- 5位 24万2380点
(滋賀県)宮西幸夫クン
- ①100メートルダツシヨ

バックマン

- 1位 7秒24
(札幌市)館島公夫クン
- 2位 7秒67
(三重県)奥田隆行クン
- 3位 7秒82
(岐阜県)森健司クン
- 4位 7秒89
(愛知県)森藤正人クン
- ②ロンフジャンプ

フィールドコンバット

- 1位 99万9900点
(大阪府)山根憲二クン
- 2位 7万5200点
(埼玉県)太田崇クン
- 発売されてから今回のメー切まで何日あったかな?!

フォーメーションZ

- 1位 99万9900点
(福島県)丸弘樹クン
- これも最高点!? あゝん先の楽しみなくなるす。

ボバイの英語遊び

応募のきまり

キミが得意なゲームのハイスコアがうつっているテレビの画面を写真に撮って送ってくればOK! 写真は、キミのハイスコアを証明するものだから、多少のブレはいいけれども、スコアが読解不能のものはボツ! 明らかに不正な方法を使ってプレイをしたと思われるものもボツ!

●送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 ファミリーコンピュータマガジン編集部
「ハイスコアルーム」係

封筒には、キミの住所・郵便番号・氏名(匿名希望の場合にはペンネームも)・年齢・学年・電話番号を必ず書いてネ!

毎月のしめ切りは20日(必着・発表は翌々月(9月20日しめ切りの分は11月8日発売の12月号にて発表)です。

レッキングクルー

- 1位 99万9800点
(神奈川県)堀岡伸康クン
- お家をこわされちゃうモンスターたち、ちよつとかわいいそうな気もするねノ

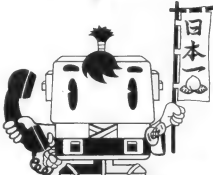
ロードファイター

- 1位 5万4460点
(埼玉県)太田崇クン
- 崇クン、かくれキャラのコナミマンは出たかな?

ハイスコアルーム テレフォン情報サービス

☎ 03-459-8000

ばんこうがわったよ。



「ハイスコアルーム」へ応募するキミのために、編集部では、最新ハイスコアの情報をテレフォンサービスしているよ。いつでも知りたい時に上の番号をダイヤルしてくれればいい。ただし、夕方から夜にかけての時間帯は回線が混雑するので、お話し中であつた場合は、時間を少しずらすなどしてね。それからまちがいの電話は厳禁! 特に夜型のキミ、注意してノ

ファミコンゲーム 全国どこでも欲しいゲームが今スグ君のもの!!

通信販売

ゲーム仲間のつよ~い味方

ふぁみこんクラブ

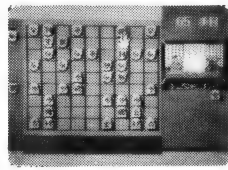
送料無料

今月のおすすめ新作ゲーム(早くうまくなってみんなに差をつけろ!!)



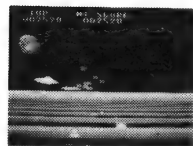
●10ヤードファイト 4,900円

アメリカンフットボールがゲームになった。対戦相手は4チーム。スーパーチームは、なかなか手ごわいぞ!! キミのテクニックで、さあ、タッチダウンだ。



●ハイバースポーツ 4,500円

スポーツの秋!! ハイパーオリンピックのコナミから新しいスポーツゲームが出たよ。種目は4種類。隠れキャラを出して、高得点をねえ!!



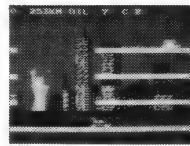
●ゲイモス 4,500円

地平線の向こうから、敵がせまってくるぞ!! わっ地上からも攻撃してきた!! 3次元ゼビウスとも言えるニューゲームです。



●本将棋 4,500円

キミのレベルはどれ位? コンピューター相手にさあ対戦だ。知らないあいだにレベルを上げて、お父さんをギャフンと言わせよう。



●シティコネクション 4,900円

世界12ヵ国を車で大爆走!! パトカーから逃げながら地球中をかけめぐれ!! 知らないうちに地理の勉強にもなるゾ。

好評ヒット中ゲーム

アイスクライマー	¥4,500	ゴルフ	¥4,500	チャンピオンシップ・ロードランナー	¥5,500	ハイパーオリンピック	¥6,500	ポパイの英語遊び	¥4,500
アーバンチャンピオン	¥4,500	SASA	¥5,500	ランナー	¥5,500	バックマン	¥4,500	麻雀	¥4,500
イー・アル・カンフー	¥4,500	サッカー	¥4,900	テニス	¥4,500	バルーンファイト	¥4,500	マッピー	¥4,500
エキサイトバイク	¥5,500	ジッピーレース	¥4,500	デビルワールド	¥4,500	バンゲリングベイ	¥4,900	マリオブラザーズ	¥4,500
エクセリオン	¥4,500	スーパーアラビアン	¥4,500	テンヤードファイト	¥4,900	ピンボール	¥4,500	4人麻雀	¥4,500
F1レース	¥4,500	スターフォース	¥4,900	ドアドア	¥4,500	フィールドコンバット	¥4,500	レッキングクルー	¥5,500
エレベータアクション	¥4,900	スパルタンX	¥4,900	ドンキーコング	¥4,500	フォーメーションZ	¥4,500	ロードファイター	¥4,500
ギャラガ	¥4,500	スペースインベーダー	¥4,500	ドンキーコングJR	¥4,500	フラッピー	¥5,500	ロードランナー	¥4,500
ギャラクシアン	¥4,500	ゼビウス	¥4,900	ドンキーコングJRの算数遊び	¥4,500	フロンドライン	¥4,500	ワイルドガンマン	¥4,500
フルフルランド	¥4,500	ダックハント	¥4,500	ドンキーコング3	¥4,500	ベースボール	¥4,500	ドルアーガの塔	¥4,900
けっきよく南極大冒険	¥4,500	ちゃっくんぼっぴ	¥4,500	ナッツ&ミルク	¥4,500	ホーガンズアレイ	¥4,500	バトルシティ	¥4,500
五目ならべ	¥4,500	ティグダグ	¥4,500	忍者くん	¥4,500	ポパイ	¥4,500	ワープマン	¥4,500

ゲーム申し込み方法

○いちばん早い方法

下の申し込み用紙に欲しいゲームの名まえを書いて代金をそえ、現金書留で、ふぁみこんクラブまでおくって下さい。致着しだいスグ商品をおくります。

○その他の方法

ふぁみこんクラブまで、でんわまたははがきで申し込んだうえて下記の口座に代金を振り込んで下さい。入金を確認しだいスグ商品をおくります。

住友銀行青山支店 普通口座601710

☆送料はすべて無料です!

☆ファミコン本体やジョイスティックなどの通販も受け付中!

ふぁみこんクラブ

〒107 東京都港区青山3-10-41 ジュエル青山403

TEL. 03(404)6029

IREM CORP・コナミ・アスキー・セタ・ジャレコ

キリトリ線

現金書留申込用紙	住所					申込商品名	金額
	氏名						
	年令	学校	学年		合計金額		

ファミリーコンピュータ ゲームソフト ゲームポシェット①

全圖の本屋さん、
おもちゃ屋さんで会える



マンガとカセットで
ワンセット!
すぐに**遊**べるオモシロゲーム集だよ!

●「ゲームポシェット①」は、お近くの書店、**がんく**店でお求めください。なお、なかなか手に入りにくい方は、通信販売もご利用になれます。●通信販売の場合は定価（1980円）＋郵送手数料（300円）の計2280円を同封のうえ、「ゲームポシェット①希望」と明記して、現金書留で次の住所までお送りください。

〒105 東京都港区新橋1-18-22第1日比谷ビル 株式会社コミュニケーションズ ビデオ部ゲームポシェット通販係

ファミリーベーシック

（V2）用のゲームが

なんとなんと

24本!

お買い得の

定価**1980円**

**大人気
発売中**

テクノポリス編集部：編著

定価**880円**

- キャラクタ呼び出し術
 - プログラムの作り方
 - コントローラでキャラを動かす方法
 - キャラクタの動かし方・つかまえ方
 - BG-GRAPHIC上手な使い方
 - 音楽・計算・エトセトラ
 - オリジナル・ゲーム・プログラム10本
 - V3で拡張された命令と変更点など
- ファミリーベーシックのすべてがわかる!



ファミリーベーシックの重要参考書!

ファミリーベーシック入門を読んだら

キミだけのオリジナルゲームがつくれるよ!

オリジナルゲームをつくるための

ファミコンのつくりかたの図解と

売り切れ店続出

お近くの本屋さんで買ってね!

任天堂ファミリーベーシック入門

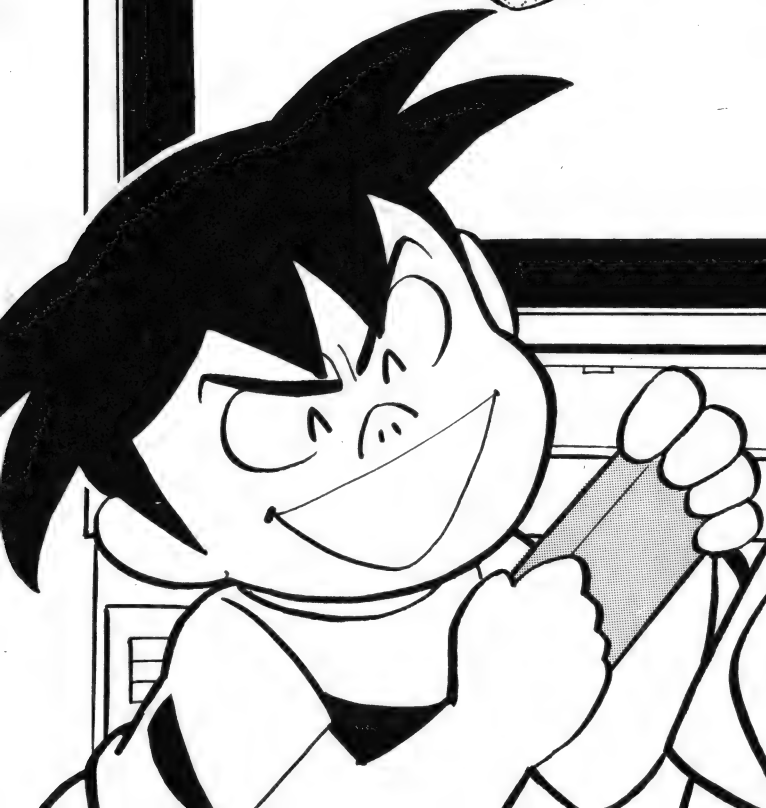
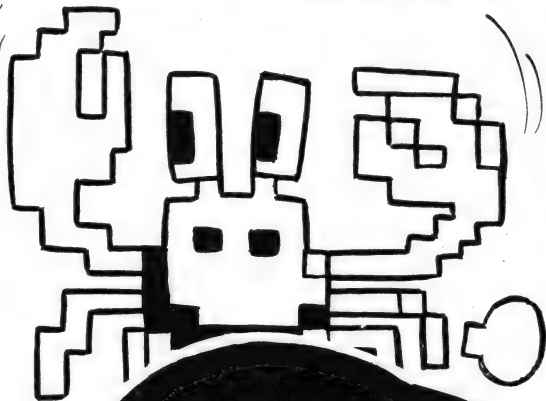
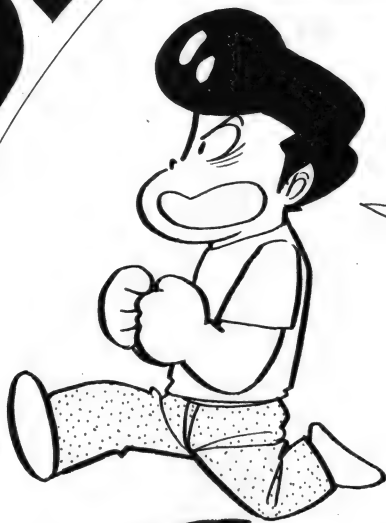
おぼ
まんがで覚えるファミリーベシツク

わかる!

ファミリーベシ

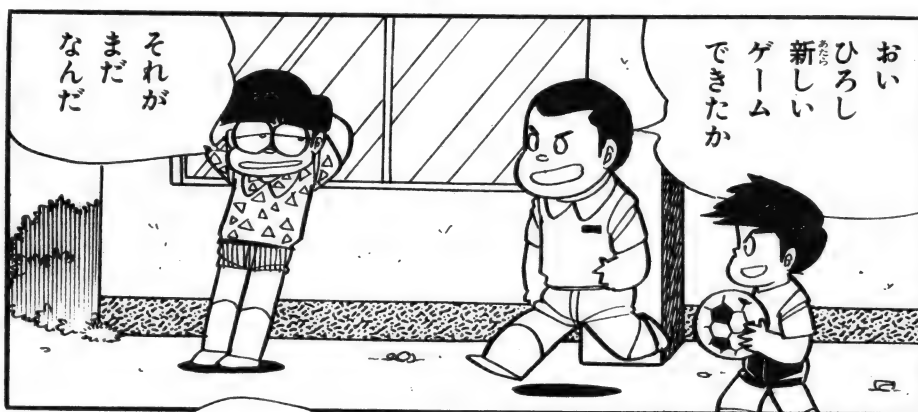
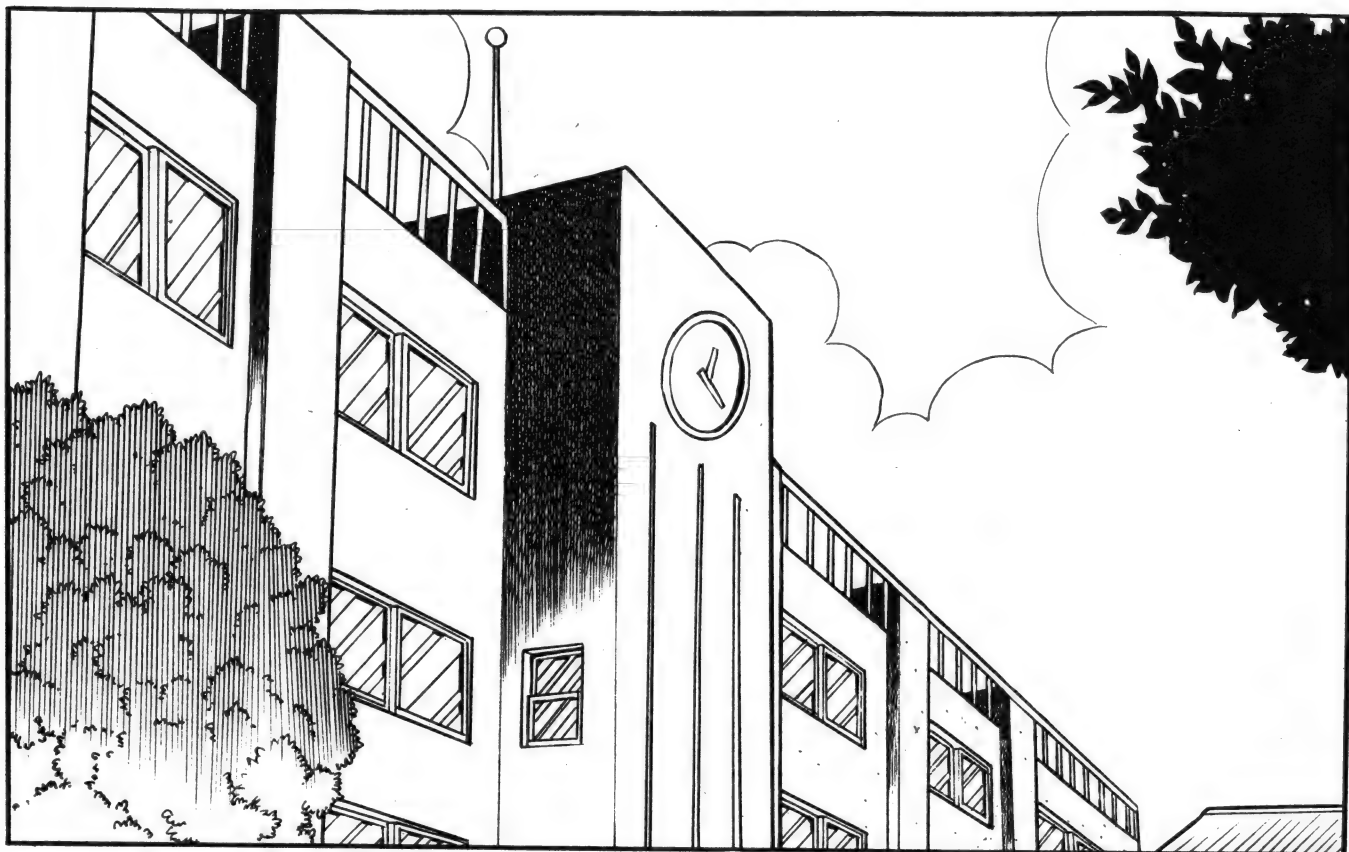
だい かい
第3回 できたぞ!

ぼくのゲームプログラム



げんさく おかばやし
原作 岡林なみへい

やまだ
まんが 山田ゴロ





(たけし) ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味があ
味がある。父親ゆずりの、ちよつとあわてんぼう。小学6年生。





という
わけなんだ
おねえちゃん

たのむ
ファミリ
ー
ベシックで
ゲームを作つてよ!

わたしが
作つたら
インチキでしょ

たけしが
自分で
作らなくちゃ

そん
な



ヒッ
ヒッ



それも
そうね



おいおい
由紀
そんなこと
言わないで
作ってやれよ

たけしのビラが
まかれちゃ
近所の人に
はづかしいだろ



あーい



それじゃ
わたしが
作りかたを
教えて
あげるから
自分で作り
なさい



(由紀) コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。
では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳。



■キャラクターの動かし方を決める DEF MOVE 命令

DEF MOVEの数字の意味

①動作番号
(動かすキャラクターにつける番号)

③方向の番号

⑥0だと文字のむこうがわ
1だと文字のこちらがわ
にキャラクターが見える

DEF MOVE (0) = SPRITE (0, 3, 1, 255, 0, 0)

②キャラクターの種類

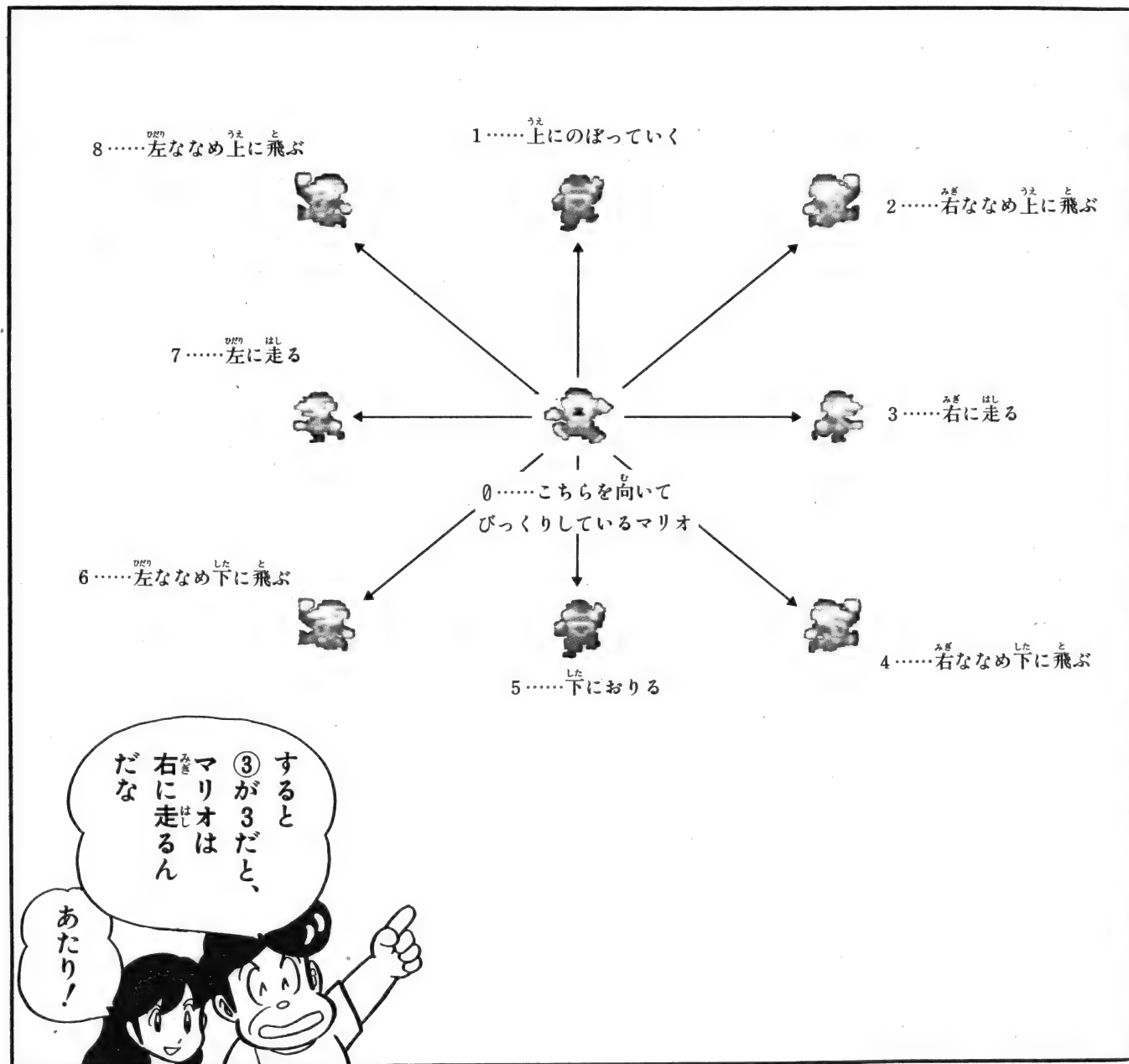
⑦色の番号
(配色番号)

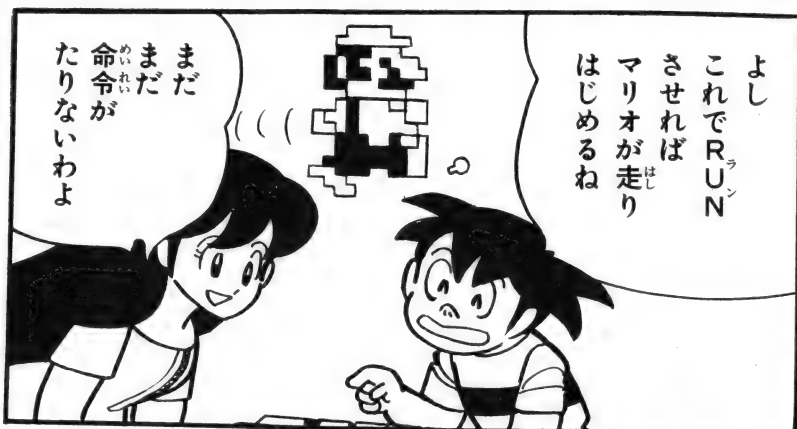
④速さ (1がいちばん速い)

⑤一回で動く距離



(ゴンベイ) たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータレギーをもつ。しかし、最近ではファミコン、ファミマガに夢中





SPRITE ON

(キャラクターを表示しなさい)

MOVE 0

(0番のキャラクターを動かせ)

その命令はこれ!



```

10 SPRITE ON
20 DEF MOVE (0) =SPRITE (0,3,1,255,0,0)
30 MOVE 0

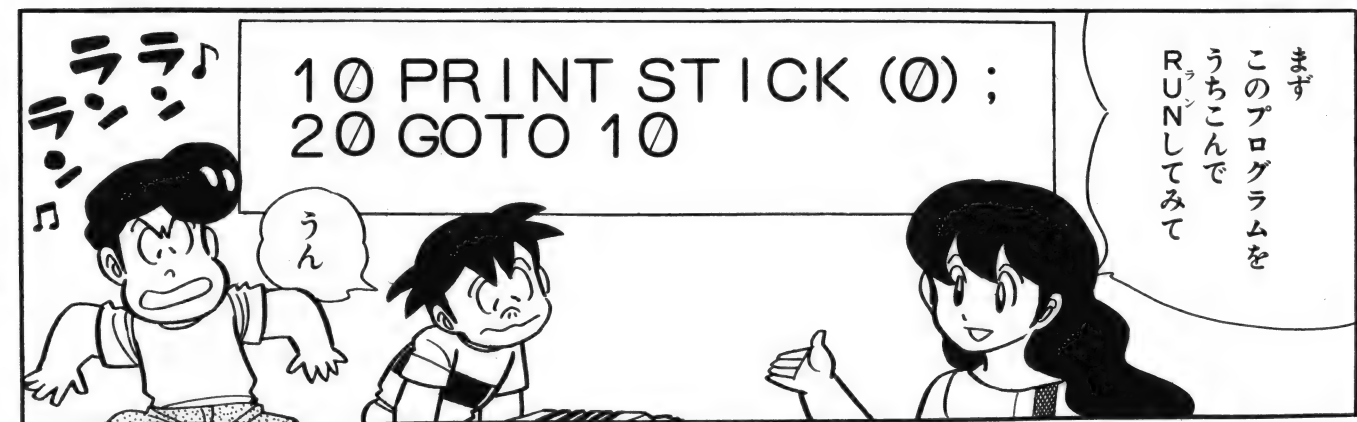
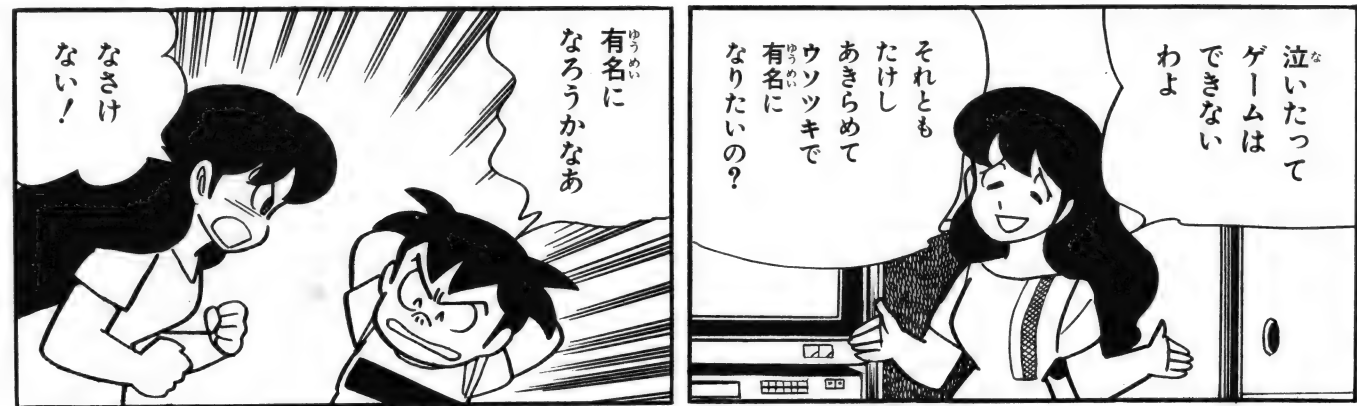
```

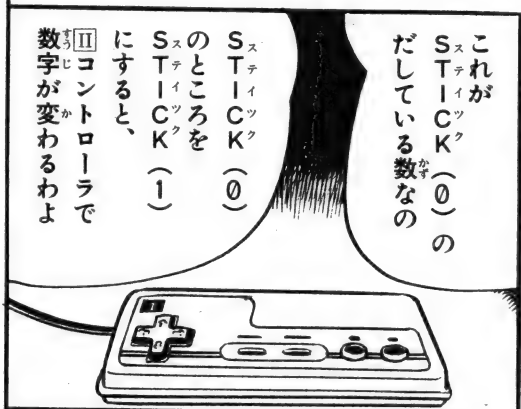
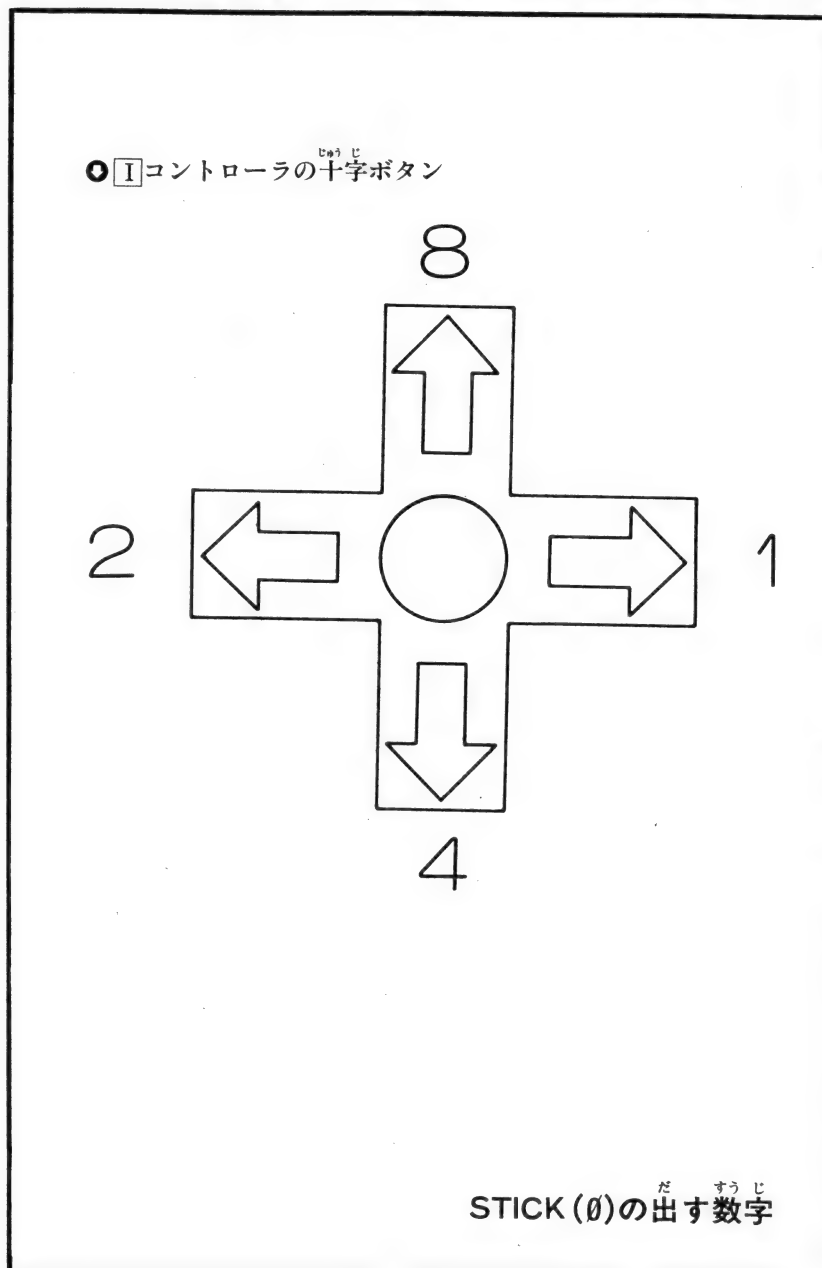
もう一度順序よくするとこうなるはずよ

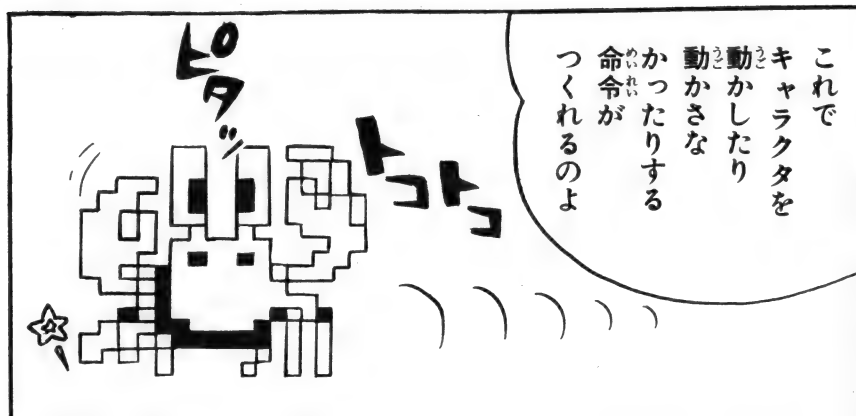




(陽子) たけしと由紀のおかあさん。ふだんはやさしいけれど、たけしの0点の答案を見ると急にこうふんするクセがある。







これで
キャラクタを
動かしたり
動かさな
かったりする
命令が
つくれるのよ



しかし
数が変わる
ことと
ゲームと
どういう
関係が
あるんじゃ？



IF THEN

もし ~~~ ならば

それには
この命令を
使います

IF THENの使い方

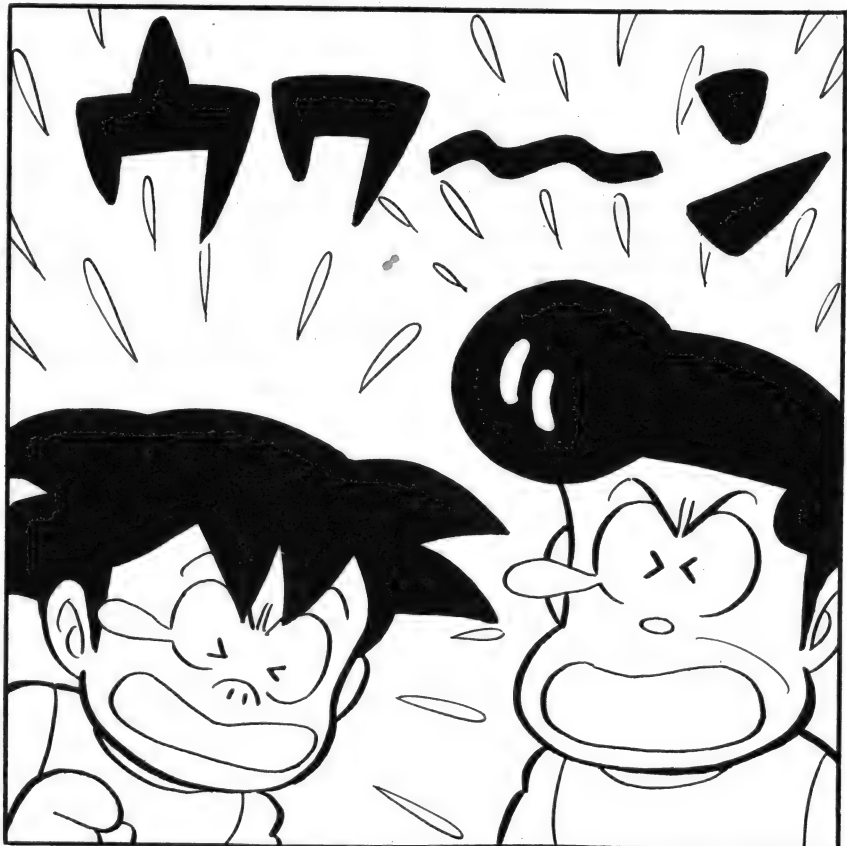
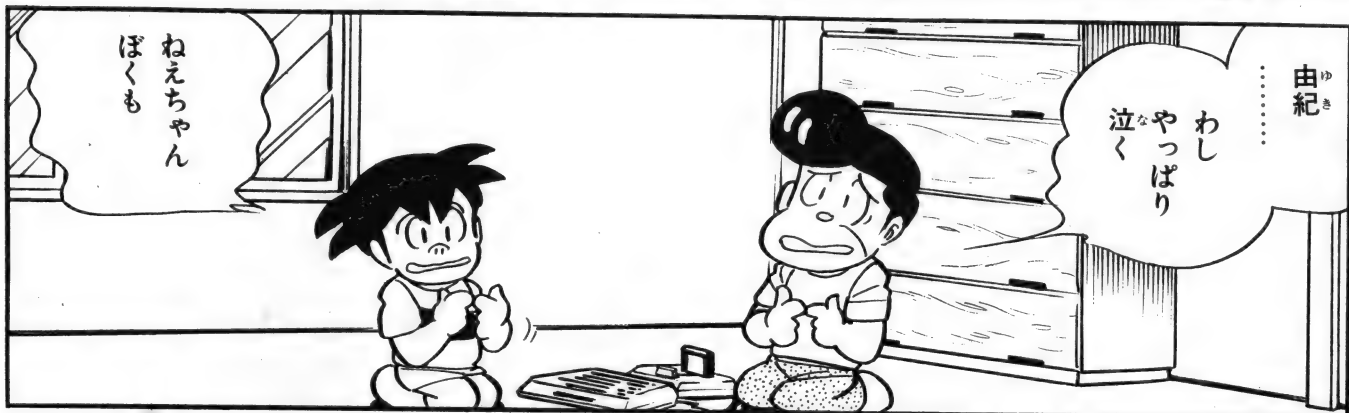
IF S=0 THEN MOVE 0

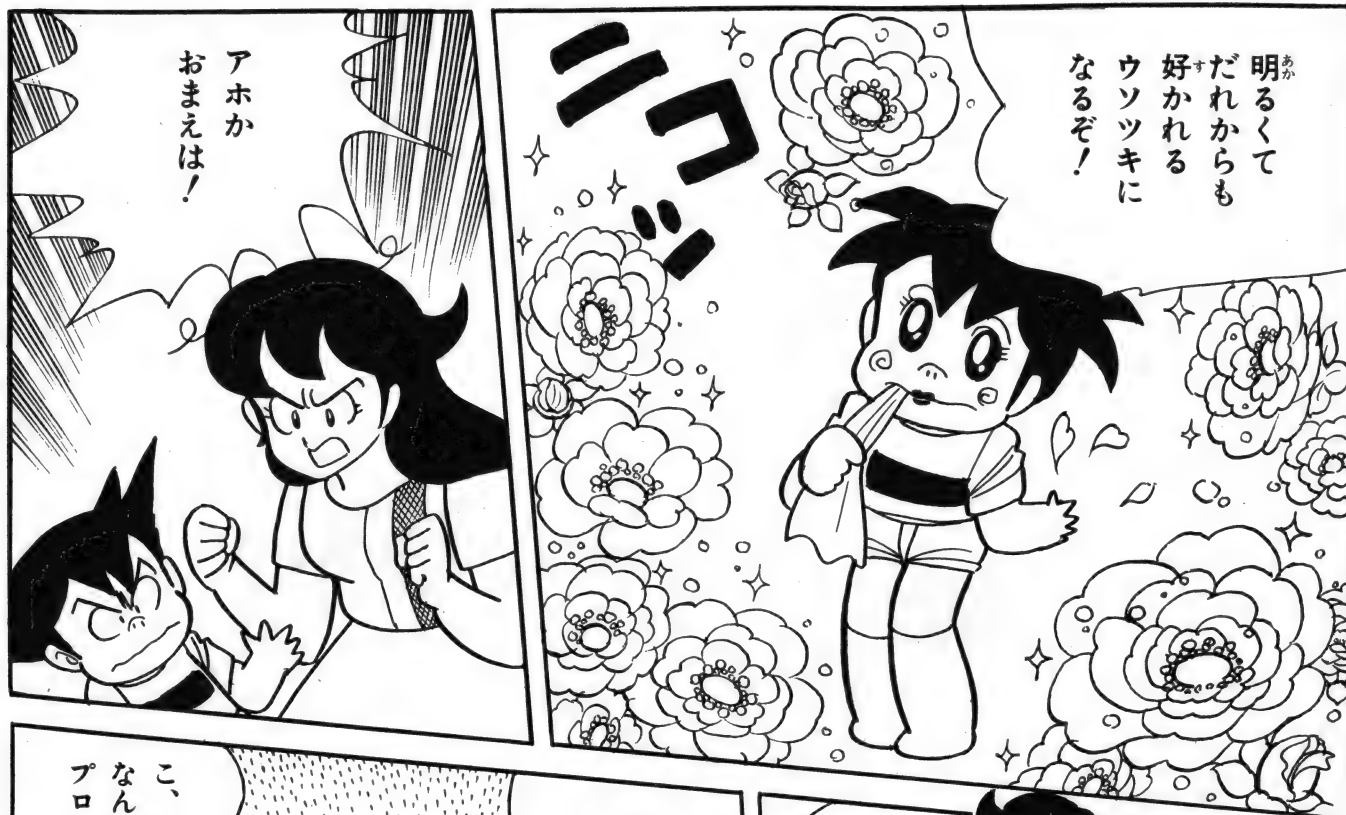
もし、Sが0なら

そのとき

動作番号0番のキャラクタを動かせ

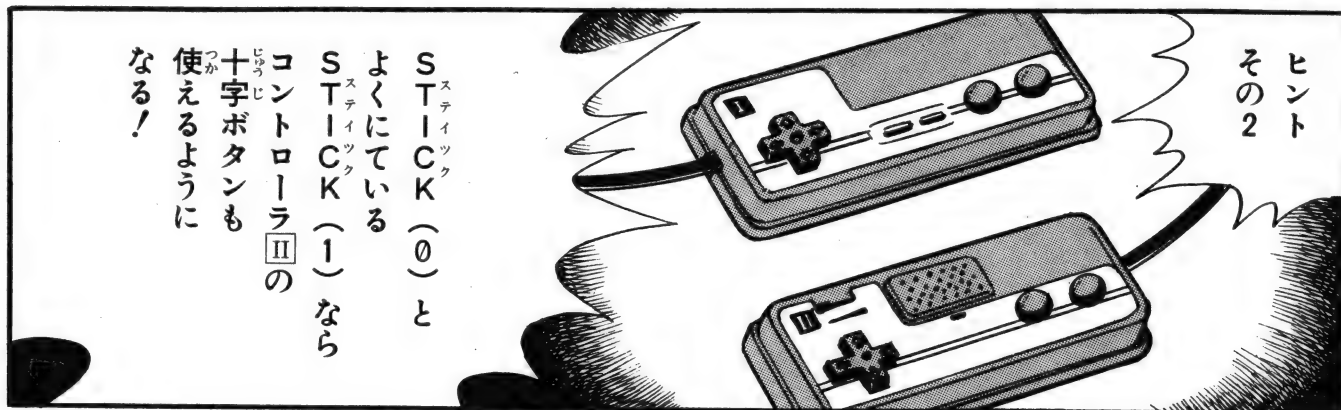
(Sが0でないときは、次の命令を実行する)







- 10 VIEWはBG-グラフィックでかいた絵を呼び出す命令。CGSET, 0はマリオの色をキチンと出す命令。:は1つの行に命令をいくつもつなげるときにつかうもの。プログラムの最初にこうしておくとう便利。
- 20 右に走るマリオを、動作番号0に決めてい。1回で動く距離を短くしてあるのがミソ。
- 30 こうするとアルファベットのSがそのときSTICK(0)の出した数字を持つようになる。これからあとしばらくはSがSTICK(0)のかわりになる。
- 40 <>は、「違う」という意味。つまり、=の反対。これで「Sの持っている数字とPの持っている数字が違っていたら、動作番号0のキャラクタを動かせ」という命令になる。Pはいきなりあいさつもなしに出てきたけれど、はじめは0を持っている。
- 50 ここでは、Sの持っている数字をPに持たせている。つまり、PはSの持っている数字と同じものを持つことになる。
- 60 30行にもどって、今までと同じことをくりかえせという命令。よく使う命令なので、覚えておいてね。





```

10 VIEW:SPRITE ON:CGSET,0
20 DEF MOVE(0)=SPRITE (0,3,1
30 DEF MOVE(1)=SPRITE (0,3,1
40 S=STICK(0)
50 S=STICK(1)
60 IF S<>0 THEN MOVE 0
70 IF S<>1 THEN MOVE 1
80 S=STICK(2)
90 IF S<>0 THEN MOVE 0
100 IF S<>1 THEN MOVE 1
110 GOTO 30

```



注**：『ハイパーマリオブラザーズ』で変な位置にキャラクタが出るときは、

27 POSITION 0, 0, 100:POSITION 1, 0, 100RETURN という行をたしてください。

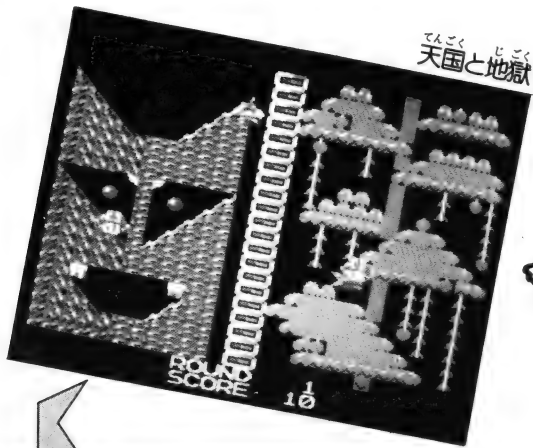




打ちこんで

カチャ

カチャ



てんごく じごく
天国と地獄

みぎ てんごく ひだり じごく ビージー
グラフィック 美しい
RAPHICが最高だよ。ファミ
ベのゲームは、背景でもたのし
みたいね。

ファミベのゲームでは
決まったキャラクタしか
使えないと思ったら大間
違ひ。うまくくふうすれ
ばこんなカッコいいロボ
ットも作れるんだ!



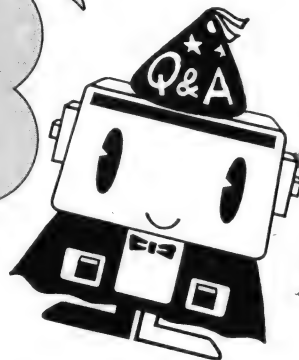
クライシスゾーン

先月号のゲームは、おもしろかったかな。
今回は、もっとおもしろいゲームを2本紹
介するね。2本とも画面がすごくきれいだ
ぞ。おまけにリアルタイムだからメチャク
チャたのしめちゃうよ。それに、Q&Aで
君もベーシックの疑問が解決するよ。

Q&A

キミの質問に答える

- ファミリーベーシックV1.0、V2.0、
V3の違い。
- プログラミングって何?
- GRAPHキーの使い方。
- ゲームをスタートするには?
- BREAKって何?
- エラーが出たらどうする?

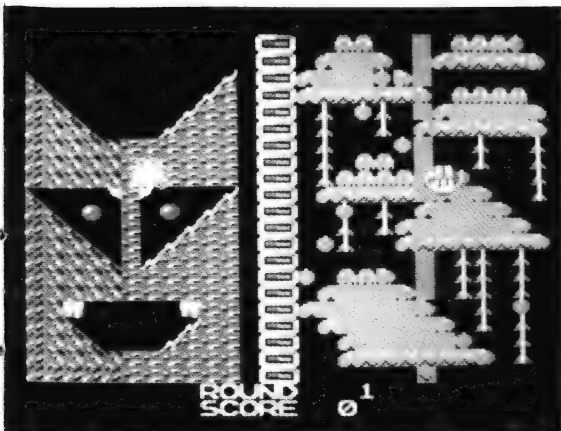


RUN!





WELCOME!



右が天国、左が地獄。アツというまにやられちゃった

このゲームの画面は、タイトルのおり天国と地獄の両方を出している。見てわかるように画面の左半分が地獄、右半分が天国だ。それぞれ入

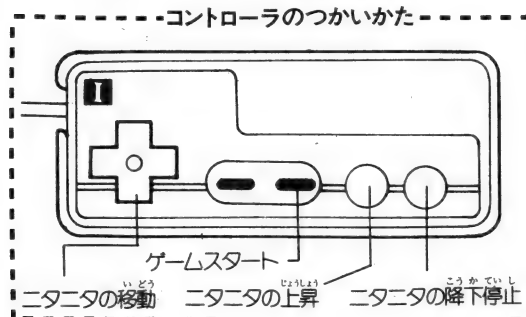
ずニタニタがいて、キミの操作と同時に動くようになっているんだ。キミは地獄のニタニタがほかのキャラクタにぶつからないように注意しながら、天国にある「リンゴ」を取ればいいというわけだ。ニタニタの操作は、コントローラの十字ボタンで左右に動き、Bボタンで上昇する。

天国にはリンゴが10個あって、1個取ると（通過すれば）取ったことになるんだ。10点、10個全部取ると、次の面へ進めるよ。地獄では上からファイターフライが下りてきて、これに当たるとゲームオーバー。また、天国から地獄へと画面を横切っていくニットピッカーにぶつかっても、ゲームオー

きれいな画面とユニークな発想の物あつめゲームのけつさくだ！



作・有山直樹



バーになってしまふよ。ただ、天国ではニットピッカーにぶつかってもだいじょうぶだ。



つくし

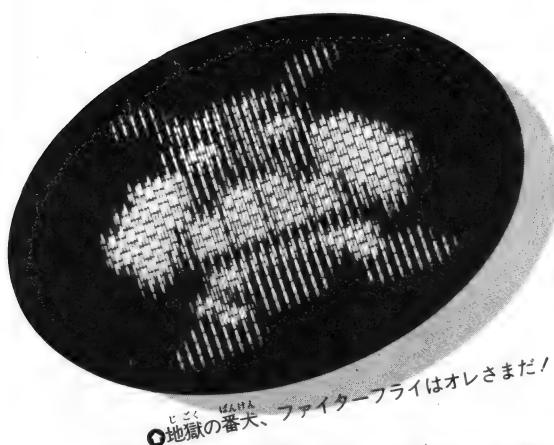
天国

と地獄

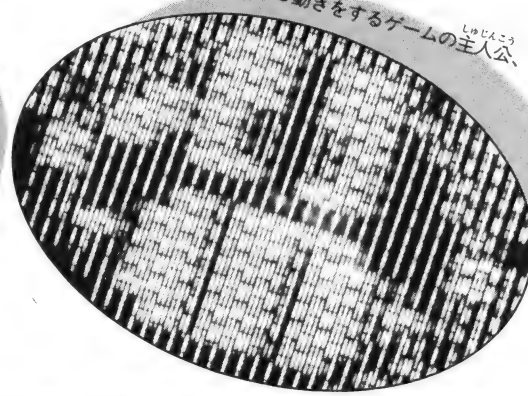


HOT

HOT



地獄の番犬、ファイターフライはオレさまだ!



天国と地獄で同じ動きをするゲームの主人公、ニタニタ

面をクリアするたびに、リングの位置も変わるし、ファイターフライやニットピッカーのスピードも速くなるから、おもしろくなるよ。
このゲームは、天国と地獄の両方を注意しなければならぬから、なかなかたいへんだ。さて、キミは何面まで進めるかな?

ベーシックプログラムリスト

```
100 SPRITEON:CLS:CGSET1,0:SC
=0:P=10:Q=10:TS=100:R=1:PLAY
"03T4M1Y3V15C1EGEC7"
200 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="
XYZ":DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)
="¥,へ-"
210 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="
XYZ":DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)
="¥,へ-"
220 DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)="
<=>?"
230 DEFMOVE(0)=SPRITE(15,7,1
,110,0,3)
240 DEFMOVE(1)=SPRITE(10,0,1
,1,0,2)
300 P1=0:P2=1:P3=2:P4=3
310 X=60:Y=120:CLS:VIEW:GOSU
B1200:GOSUB1210
320 FORI=0TO18STEP2:N=RND(13
)+15:LOCATEN,I:PRINTCHR$(215
):NEXT
400 AX=RND(100)+10:AY=0
410 POSITION0,230,RND(140)+3
0:MOVE0
500 SPRITEP1:SPRITEP2,X,Y
510 SPRITEP3:SPRITEP4,X+120,
Y
```

初期設定

100行 SPRITEをONにして、これまでの画面をクリアし、ゲームの画面を設定する。スコアを0にして、ファイターフライの動くスピードを決める。面クリア判定用のスコアを与え、面を第1面にして音楽を鳴らす。

200行 SPRITE0をニタニタ①に、SPRITE1をニタニタ②にする。

210行 SPRITE2をニタニタ①に、SPRITE3をニタニタ②にする。

220行 SPRITE4をファイターフライにする。

230行 MOVE0をニットピッカーにする。

240行 MOVE1を爆発にする。

300行 ニタニタの形を決める変数の初期設定をする。

310行 ニタニタの座標を決める。画面をクリアし、背景を表示する。スコア・ラウンドを表示するサブルーチンに飛ぶ。

320行 画面の右側にリングを10個表示する。X座標は乱数で、Y座標は2座標おきに決めている。

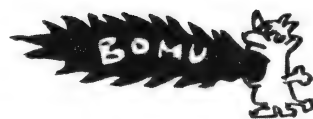
400行 ファイターフライのX座標を乱数で決め、Y座標を0にする。

410行 ニットピッカーの初期座標を決めて、動かす。

キャラクタの表示と移動

500行 画面の左側(地獄)で、前のニタニタを消して、別の形のニタニタを表示する。

510行 画面の右側(天国)で、前のニタニタを消して、別の形のニタニタを表示する。



```
520 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
530 IFST=0THENY=Y+4
540 IFST=4THENY=Y-4
550 IFS=1THENX=X+4
560 IFS=2THENX=X-4
570 IFX<12THENX=12
580 IFX>108THENX=108
590 IFY<24THENY=24
600 IFY>210THENY=210
610 SWAPP1,P2:SWAPP3,P4
700 SPRITE4,AX,AY
710 AY=AY+RND(P):AX=AX+RND(Q)
  -RND(Q)
720 IFAX<12THENAX=12
730 IFAX>108THENAX=108
740 IFAY>210THENAY=240
750 IF MOVE(0)=0 THEN ERA0:G
OTO400
800 A$=SCR$(X+108)/8,(Y-24)
/8)
810 IFASC(A$)=215GOSUB1000
820 IF SC=TS THEN1010
900 IF ABS(AX-X)<8 AND ABS(A
Y-Y)<8 THEN1100
910 IF ABS(XPOS(0)-X)<8 AND
ABS(YPOS(0)-Y)<8 THEN1100
920 GOTO500
1000 LOCATE(X+108)/8,(Y-24)/
8:PRINT" ":SC=SC+10:PLAY"O4T
1C1":GOSUB1210:RETURN
1010 P=P+5:Q=Q+5:R=R+1:TS=TS
+100:PLAY"O3T1C3FA":GOTO300
1100 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE4
:ERA0:POSITION1,X,Y:MOVE1
1110 PLAY"O3T4M1Y3V15A1GA6R3
G1FED#C5D5"
1120 LOCATE10,11:PRINT"GAME
OVER"
1130 IF STRIG(0)<>1 THEN1130
1140 ERA0:ERA1:SPRITE2:SPRIT
E3:GOTO100
1200 LOCATE10,21:PRINT"ROUND
";R:RETURN
```

キャラクターの表示と移動(つづき)

520行 コントローラIの値を読む。
530~560行 コントローラIを使ってニタニタを動かす。
570~600行 ニタニタの移動する範囲を決める。
610行 P1とP2、P3とP4の値を入れかえる。
これでニタニタの形が変わる。
700行 ファイターフライを表示する。
710行 ファイターフライの次に動く位置のX座標、Y座標の値を乱数で決める。
720行 ファイターフライのX座標が12より小さいなら、12にせよ。ファイターフライの左方向の範囲を設定。
730行 ファイターフライの右方向の範囲を設定。
740行 ファイターフライの下方向の範囲を設定。
750行 もしニットビッカーが止まっていたなら、ニットビッカーを消して400行へ飛ばす。

判断

800~810行 天国のニタニタのいる場所の画面を読み、それがリングなら、1000行のサブルーチンへ飛ばす。
820行 もし面クリアなら1010行へ飛ばす。
900行 ニタニタとファイターフライが、衝突したなら、1100行へ飛ばす。
910行 ニタニタとニットビッカーが、衝突したなら、1100行へ飛ばす。
1000行 リングを取ったときの処理をする。
1010行 ゲームをむずかしくして次の面にする。

ゲームオーバーの処理

1100行 地獄のニタニタ、ファイターフライ、ニットビッカーを消し、爆発を表示する。
1110行 音楽を鳴らす。
1120行 指定の位置にゲームオーバーの表示をする。
1130行 スタートボタンが押されるまで、この行を繰り返す。
1140行 ニットビッカー、爆発、天国のニタニタを消し、1000行へ飛ばす。

スコア・ラウンドの表示

1200行 ラウンド表示のサブルーチン。指定の位置にラウンドの表示をする。

変数リスト

SC:スコア
TS:面クリア判定用スコア
R:面の数
X,Y:ニタニタの座標
AX,AY:ファイターフライの座標
I,N:リング書こみの座標
P:ファイターフライ降下スピード
Q:ファイターフライ左右移動量
P1~P4 ニタニタの動作



```
1210 LOCATE10,22:PRINT"SCORE"
";SC:RETURN
```

スコア・ラウンドの表示(つづき)

1210行 スコア表示のサブルーチン。指定の位置にスコアの表示をする。

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
100 SPRITEON:CLS:CGSET1,0:SC
=0:P=10:Q=10:TS=100:R=1:PLAY
"03T4M1Y3V15C1EGEC7"
```

ゲームのむずかしさをかえる……100行のPの値を大きくするとむずかしくなり、小さくするとやさしくなる。

```
100 SPRITEON:CLS:CGSET1,0:SC
=0:P=10:Q=10:TS=100:R=1:PLAY
"03T4M1Y3V15C1EGEC7"
```

もっともっとむずかしくする……100行のPとQを20にして、900行、910行の8を16にする。

```
900 IF ABS(AX-X)<8 AND ABS(A
Y-Y)<8 THEN1100
```

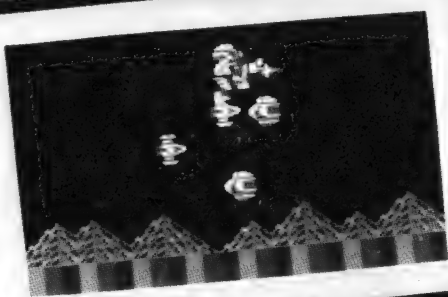
```
910 IF ABS(XPOS(0)-X)<8 AND
ABS(YPOS(0)-Y)<8 THEN1100
```

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0														A10	A03			I33	I33			M73		I33	I33	I33	I33	
1														A10	A03		I03	M53	M53	I23		M73	I03	I13	I13	I13	I13	I23
2		G10										G00		A10	A03	I03	M53	M53	M53	M53	I23	M73						
3		G20	G10								G00	G40		A10	A03	I03	I13	I13	I13	I13	I13	I23		I33	I33	I33	I33	
4		G20	G30	G10						G00	G40	G40		A10	A03		H43			H43		M73	I03	M53	M53	M53	M53	I23
5		G20	G30	G30	G10				G00	G40	G40	G40		A10	A03		H43			H43		I03	I13	I13	I13	I13	I13	I23
6		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		H43				M73				H43			H43
7		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		H43		I33	I33	M73				H43			H43
8		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		H43	I33	I33	I33	I33	M73		I33				H43
9		G10				B40	G40	D00				G00		A10	A03		I03	I13	I13	I13	I13	M73	I03	M53	I23			H43
10		G20	G10		G70		G40		G70		G00	G40		A10	A03			H43		H43		I03	M53	M53	M53	I23		
11		G20	G30	G10			G40			G00	G40	G40		A10	A03			H43		H43	I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23	
12		G20	G30	G30	G10		G40		G00	G40	G40	G40		A10	A03			H43			I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I23
13		G20	G30	G30	G30	G10	G40	G00	G40	G40	G40	G40		A10	A03							M73		H43	H43			H43
14		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03			I33	I33	I23		M73		H43	H43			H43
15		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		I03	M53	M53	M53	I23	M73		H43	H43			H43
16		G20	G30	F20						F20	G40	G40		A10	A03	I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23			H43			H43
17		G20	G30	G10						G00	G40	G40		A10	A03		I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23		H43			H43
18		G20	G30	G30	G10					G00	G40	G40	G40		A10	A03			I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23			H43
19		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03			I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I23		H43
20		G20	G20	G20	G20	G20	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03							I43						



前からくる敵はビーム砲、後ろの敵にはキック！



SCORE 40 TOP 20000 MG 3

このゲームはシューティングゲームだけれど、ただのシューティングゲームではない。なんとメインキャラクタのMEGAがオリジナルなのだ。

画面を見れば、これがバースィッフでつくられたゲームだとは信じられないくらい、すばらしいゲームだ。ファミコンでこんなオリジナル・キャラクタができるとは、びっくりしてしまつね。

キャラクタだけがスゴイのではない。ゲーム自体も、ただシューティングするだけでなく、キックという新しい技

V3を使えばここまでできるゾ！

わっ！ スゴ〜いキャラクタだ

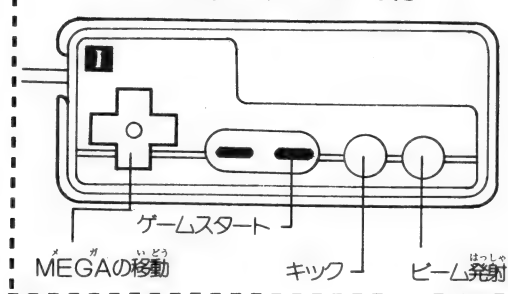
作・高橋 司



を入れたり、地面が横に動いているように見えたりするなど、めっちゃくちゃおもしろいゲームになっているんだ。

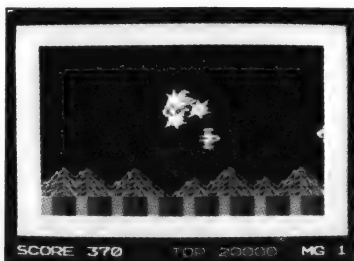
1つの面に出てくるすべての敵をやつてくると、パワーアップとなつて、MEGAが1人ふえる。

コントローラのつかいかた

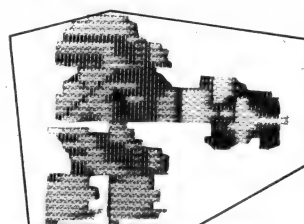




○ちよつとゆだん
すると、敵に当
つて爆発炎上ノ



面クリアは、地面を歩いて
あらわれるモビルアーマーと
MEGAが合体したときだ。
このゲームで高得点を出す
コツを教えると、キツツのタ
イミングを覚えることだ。こ
れはなかなかむずかしいから
よく練習してね。
このゲームは、プログラム
リストが長いので打ちこむの
がたいへんだけれど、それだけ
おもしろいから、根気よくや
つてね。



○これがうわさの、
ビーム砲をかかえた
MEGAなのだ

○このモビルアー
マーが出てきたら
幸運のしるし

ベーシックプログラムリスト

```

10 GOSUB 680
20 GOTO 610
30 POKE &H4015,&HF
40 S=0:U=3:RN=1:SF=2:SB=2:BC
=0:BS=150
50 LOCATE 8,10:PRINT"GAME ST
ART!":GOSUB 860
60 T=0:E=0:L=0
70 X=80:Y=128:X1=240:G=0:F=0
:W=0:GOSUB 770:GOSUB 580
80 POKE &H4015,&HF
90 POKE &H4008,&H1F,&H0,Y,&H
81
100 K=STICK(0):X=X+((K=2)-(K
=1))*4:X=X+((X>144)-(X<40))*
4
110 W=W+2
120 Y=Y+W:IF Y<133 THEN GOTO
150
130 Y=132:W=-20:S=S+F*F:E=E+
F:LOCATE 5,22:PRINT S;"0":IF
F>5 THEN POSITION 4,224,144
:MOVE 4:S=S+BS
140 F=0
150 SPRITE 0,X,Y:SPRITE 1,X,
Y+16:SPRITE 2,X+16,Y+8
    
```

初期設定

10行 初期設定のサブルーチン①に飛べ。
20行 ゲームスタート前入力のサブルーチンに飛べ。
30行 &H4015番地に&HFを書き込み、効果音
をだす。
40行 スコア、MEGAの数、面数、敵のスピード、
隠れキャラの初期設定をしている。
50行 指定の位置にメッセージを表示し、ゲームス
タートのMUSICサブルーチンに飛ぶ。
60～70行 タイム、敵をやつた処理用、MEGA
Aの初めの位置、MEGAのジャンプ増分を決める。初
期設定のサブルーチン、諸数値表示のサブルーチンへ飛
ばす。
80行 30行と同じ。

MEGAの移動と表示

90行 音を鳴らす。
100行 コントローラIの十字ボタンの値を読み、M
EGAのX方向の移動量を求める。
110行 MEGAのジャンプの増分を決める。
120行 MEGAのY方向への移動を求め、MEGA
のY座標が133より小さければ150行へ飛ばす。
130行 MEGAのY座標、ジャンプの増分、スコア
を決め、スコアを表示する。もしキャラクタを5つやっ
ついたら、隠れキャラの初めの位置を決め、MOVE文
で動かしてスコアをふやす。
140行 隠れキャラ出現用の変数を0にする。
150行 MEGAを表示する。



```

160 SPRITE 7:IF X1<200 THEN
X1=X1+32:SPRITE 7,X1,Y1
170 K=STRIG(0)
180 IF M=1 OR K<>8 THEN GOTO
220
190 M=1:X1=X:Y1=Y+8:FOR I=0
TO 3:IF ABS(YPOS(I)-Y1)<16 A
ND XPOS(I)>X THEN CAN I:F=F+
1:G=1
200 X1=X1+24:SPRITE 7,X1,Y1:
NEXT
210 IF G=1 THEN G=0:POKE &H4
00C,&H4,&HFF,&H88,&HFF:GOTO
280
220 IF M=1 OR K<>4 THEN GOTO
270
230 POKE &H684,65,143,106,22
5:SPRITE 1,X,Y+16
240 M1=1:FOR I=0 TO 3:IF ABS
(YPOS(I)-8-Y)<12 AND ABS(XPO
S(I)-X)<16 THEN CAN I:F=F+1:
G=1
250 NEXT
260 IF G=1 THEN G=0:POKE &H4
00C,&HC5,&HC5,&HF,&H0:GOTO 2
80
270 IF K=0 THEN M=0:IF M1=1
THEN POKE &H684,65,160,102,1
02:M1=0
280 SPRITE 7:IF X1<200 THEN
X1=X1+32:SPRITE 7,X1,Y1
290 FOR I=0 TO 1:IF MOVE(I)=
0 AND RND(8)=0 THEN DEF MOVE
(I)=SPRITE (8,7,SF,104,1,0):
POSITION I,224,RND(64)+56:MO
VE(I):L=L+1
300 NEXT
310 FOR I=2 TO 3:IF MOVE(I)=
0 AND RND(8)=0 THEN DEF MOVE
(I)=SPRITE (9,3,SB,104,1,0):
POSITION I,16,RND(64)+56:MOV
E(I):L=L+1

```

MEGAの攻撃と判定

160行 レーザーの表示
170行 コントローラのボタンの値を読む。
180行 レーザーが撃たれているかコントローラIの
Aボタンが押されていないなら220行へ飛ぶ。
190行 レーザーのフラグを1にして、レーザーの初
めの座標を決める。レーザーが命中したら、そのスプラ
イトを未定義にして、敵のやつつけられた数の変数の値
をふやす。
200行 レーザーのX座標をふやして、レーザーを表
示する。NEXTは、190行のFOR文に対応する。
210行 レーザーが命中していたら(G=1)、G=0
にして、音を鳴らして、280行へ飛ばす。
220行 レーザーが撃たれているか、コントローラI
のBボタンが押されていないければ、270行へ飛ぶ。
230行 スプライト1番のエリアにMEGAのデータ
を書きこみ、表示している。
240行 キックのフラグを1にして、もし命中してい
たら、そのスプライトを未定義にして、敵のやつつけら
れた数の変数の値をふやして、キックが命中したフラグ
を1にする。
250行 240行のFOR文に対応するNEXT文。
260行 キックが命中していたら、そのフラグを0に
して、音を鳴らし、280行に飛ばす。
270行 コントローラIのボタンが押されていないかっ
たら、レーザーのフラグを0にして、キックのフラグが
1ならば、スプライト1番のエリアにMEGAのデータ
を書きこんで、キックのフラグを0にする。
280行 レーザーを消して、そのX座標が200より
小さいなら、次の場所にレーザーを表示する。

キャラクタ作りと移動

290行 MOVE文の0番、1番が止まっている、8
までの乱数が0なら、MOVEの0番、1番をスターキ
ャーに決めて、最初の動作位置を決めて、動かす。
300行 290行のFOR文に対応するNEXT。
310行 MOVEの0番、1番が止まっている、乱数
が0なら、MOVEの0番、1番をスターシップに決め、
最初の動作位置を決めて動かす。
320行 300行のFOR文に対応するNEXT文。
330行 地面が動いているようにしている。



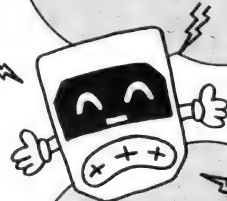
```

320 NEXT
330 D=A:A=B:B=C:C=D:PALETB 3
,47,A,B,C
340 FOR I=0 TO 3:IF ABS(XPOS
(I)-X)<12 AND ABS(YPOS(I)-Y)
<12 THEN Z=1:I=3:GOTO 350
350 NEXT
360 IF Z=1 THEN GOTO 390
370 T=T+1:IF T=500 THEN 450
380 GOTO 90
390 CUT 0,1,2,3,4:FOR I=0 TO
2:DEF SPRITE 1,(3,1,0,0,0)=
CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182
)+CHR$(183):NEXT
400 SPRITE 0,X,Y:SPRITE 1,X,
Y+16:SPRITE 2,X+16,Y+8
410 FOR I=0 TO 8:POKE &H400C
,&H21,&HFF,&HE,0:FOR J=1 TO
200:NEXT:NEXT:POKE &H400C,&H
2F,&HFF,&HE,0:FOR I=0 TO 200
0:NEXT:CAN 0,1,2,3,4
420 Z=0:POKE &H400C,0,0,0,0
430 U=U-1:IF U=0 THEN GOTO 8
20
440 GOTO 70
450 FOR I=0 TO 3:IF MOVE(I)=
-1 THEN L=L-1
460 NEXT
470 CAN 0,1,2,3,4:DEF SPRITE
4,(0,1,0,1,0)=CHR$(65)+CHR$
(173)+CHR$(153)+CHR$(159)
480 DEF SPRITE 5,(0,1,0,0,0)
=CHR$(173)+CHR$(65)+CHR$(159
)+CHR$(153)
490 FOR I=180 TO X-8 STEP -1
:SPRITE 4,I,144:SPRITE 5,I+1
6,144:POKE &H4000,&H1F,&H7F,
I,&H81:FOR J=0 TO 20:NEXT:NE
XT

```

判
断

340行 MEGAと敵が衝突したら、Z=1 (衝突した)にする。
350行 340行のFOR文に対応するNEXT文。
360行 MEGAと敵が衝突したら(Z=1)、390行へ飛べ。
370行 タイムをふやし、タイムが500なら450行へ飛べ。
380行 90行へ飛ばす。



MEGAがやられた場合のサブルーチン

390行 スターキラー、スターシップ、隠れキャラの動きを止める。SPRITE 0番、1番、2番を爆発にする。
400行 前行で決めた爆発を指定の位置に表示する。
410行 音を鳴らし、MOVE 0~4番を未定義にする。
420行 MEGAと敵の衝突のフラグを0にして、音のデータを書きこむ。
430行 MEGAの数を1つへらして、もしMEGAの数が0なら820行に飛ばす。
440行 70行に飛ばす。



面クリアの場合のサブルーチン

450行 スターキラー、スターシップ、隠れキャラが動いていたなら、キャラの数の変数を1つへらす。
460行 450行のFOR文に対応するNEXT文。
470行 キャラクタを未定義にする。SPRITE 4番を面クリアのキャラクタに決める。
480行 SPRITE 5番を面クリアのキャラクタに決める。
490行 面クリアのキャラクタを動かして音を鳴らす。



```

500 SPRITE7:FOR I=Y TO 120:S
PRITE 0,X,I:SPRITE 1,X,I+16:
SPRITE 2,X+16,I+8
510 POKE &H4000,&HF,&H7F,I.&
H82:FOR J=0 TO 20:NEXT
520 NEXT
530 RN=RN+1:ON ((RN+3) MOD 4
)+1 RESTORE 640,650,660,670:
READ SF,SB,BC,BS:IF RN>8 THE
N SF=1:SB=1:BC=4:BS=300
540 S=S+F*F:E=E+F:IF E=L THE
N LOCATE 10,10:PRINT "PARFEC
T":LOCATE 9,11:PRINT "EXTEND
+1!":U=U+1:PLAY "05B1GBGBGBG
BGBGBGBGBGBGBGO3"
550 LOCATE 10,10:PRINT "CLEA
R!!":GOSUB 920
560 SPRITE 4:SPRITE 5
570 GOTO 60
580 VIEW:LOCATE 0,22:PRINT"S
CORE";S;"0":LOCATE 24,22:PRI
NT"MG";U;:LOCATE 13,22:PRINT
"TOP";HS;"0";:LOCATE 11,23:
PRINT "ROUND";RN;
590 FOR I=11 TO 17 STEP 2:CO
LOR I,23,3:NEXT:FOR I=13 TO
23 STEP 2:COLOR I,22,2:NEXT
600 RETURN
610 VIEW:LOCATE 8,9:PRINT"CR
ISIS ZONE":LOCATE 9,11:PRINT
"HIT START":LOCATE 10,19:PRI
NT CHR$(180):"TSUKASA"
620 IF STRIG(0)=1 THEN VIEW:
GOTO 30
630 GOTO 620
640 DATA 2,2,0,150
650 DATA 1,2,0,150
660 DATA 2,1,2,300
670 DATA 1,1,2,300
680 SPRITE ON
690 VIEW:CGEN 2:CGSET 1,1

```

面クリアの場合のサブルーチン(つづき)

500行 レーザーを消して、MEGAを表示する。
510行 音を鳴らし、20だけ時間をおく。
520行 500行のFOR文に対応する。これで、MEGAを動かしている。
530行 面数を1つふやし、面数によってどの行のデータを読むか決め、データを読む。面数が8以上なら、敵のスピード、隠れキャラの種類、得点を変える。
540行 スコアをふやし、やつけた敵の数と出てきた敵の数が同じなら、メッセージを表示する。MEGAの数をふやして、音楽を鳴らす。
550行 指定の位置にメッセージを表示し、920行のサブルーチンへ飛ばす。
560行 面クリアのキャラクタを消す。
570行 60行へ飛ばす。

数の表示のサブルーチン

580行 背景を表示し、スコア、MEGAの数、ハイスコア、面数を表示する。
590行 配色番号を指定する。
600行 メインルーチンにもどる。

スタート前の入力のサブルーチン

610行 背景を表示し、メッセージを表示する。
620行 スタートボタンが押されたら、背景を表示して、30行へ飛ばす。
630行 620行へ飛ばす。

データ

640~670行 敵のパターンと隠れキャラを作るデータ。



```
700 DEF SPRITE 7,(3,1,1,0,0)
=CHR$(178)+CHR$(179)+CHR$(178)+CHR$(179)
```

```
710 PALETS 1,47,16,0,2
```

```
720 PALETB 0,47,48,16,0
```

```
730 PALETB 3,0,9,42,26
```

```
740 PALETB 2,47,38,39,22
```

```
750 X=0:Y=0:X1=0:G=0:W=0:S=0
:A=9:B=42:C=26:F=0:HS=2000
```

```
760 RETURN
```

```
770 DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)
=CHR$(153)+CHR$(160)+CHR$(157)+CHR$(205)
```

```
780 DEF SPRITE 1,(1,1,0,1,0)
=CHR$(65)+CHR$(160)+CHR$(102)+CHR$(102)
```

```
790 DEF SPRITE 2,(3,1,0,1,0)
=CHR$(125)+CHR$(176)+CHR$(179)+CHR$(178)
```

```
800 DEF MOVE(4)=SPRITE(BC,7,1,104,1,0)
```

```
810 RETURN
```

```
820 SPRITE 0:SPRITE 1:SPRITE 2
```

```
830 LOCATE 10,10:PRINT "GAME OVER":GOSUB 960
```

```
840 IF S>HS THEN HS=S
```

```
850 GOTO 610
```

```
860 PLAY "V803T1:V802T1:V801T1"
```

```
870 PLAY "Y1M1:Y1M1:Y1M1"
```

```
880 PLAY "R9R7C6F3:R9R:C7CCC":PLAY "G8E5A8F5:E6C3E6C3F6D3F6D3:CCCC"
```

```
890 PLAY "GFEDECT2:G6E3G6E3C5ECT2:CCCCT2"
```

```
900 RETURN
```

```
910 REM--CREAR--
```

```
920 PLAY "C6CC5:E5C3C5C3C5:G5GGG":PLAY "C6CC5:C5C3C5C3C5:EECC"
```

初期設定のサブルーチン①

680行 SPRITEをONにする。

690行 背景を表示し、画面を設定する。

700行 SPRITE 7番を爆発に決める。

710行 スプライト面の表示色を設定する。

720~740行 BG面の表示色を設定する。

750行 MEGAの座標、レーザーのX座標……などの変数の初期設定をしている。

760行 メインルーチンにもどる。

初期設定のサブルーチン②

770~790行 SPRITE 0番~2番でMEGAのキャラクタを決めている。

800行 MOVE 4番を隠れキャラにする。

810行 メインルーチンにもどる。

ゲームオーバーの処理

820行 MEGAを消す。

830行 ゲームオーバーの表示をして、メインルーチンにもどる。

840行 スコアがハイスコアより大きかったら、そのスコアをハイスコアにする。

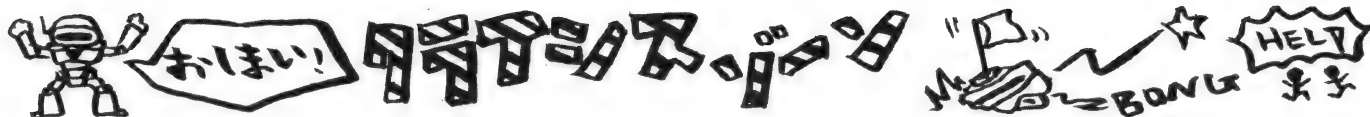
850行 610行に飛ばす。

音楽をならすサブルーチン

860~900行 ゲームスタートの音楽サブルーチン。

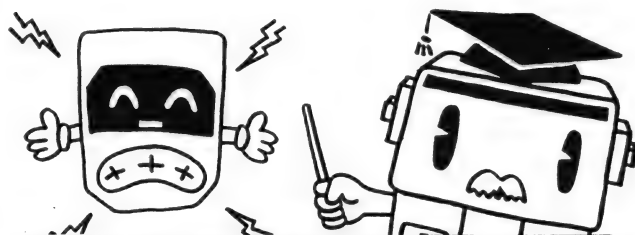
910~940行 面クリアの音楽サブルーチン。

950~990行 ゲームオーバーの音楽サブルーチン。



```

930 PLAY "E6EE5:G5G3G5G3G5:F
FCC":PLAY "G6GG5:G5G3G5G3G5:
DDGG":PLAY "C6C5:C5E3C5:CC3C
5"
940 RETURN
950 REM--GAME OVER--
960 PLAY "B604C3:R7:R7":PLAY
"D6C303B6A3:E6E3E6E3:C6C3E6
E3"
970 PLAY "G6F3E6D3:G6G3G6G3:
C6C3E6E3":PLAY "C6C304C6C3:F
6F3F6F3:D6D3G6G3"
980 PLAY "C603:E6:C6"
990 RETURN
  
```



変数リスト

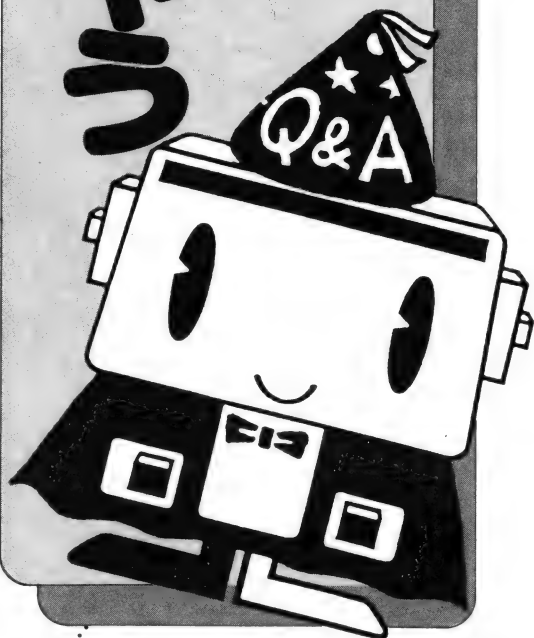
S:スコア	ELFG:敵の処理用
HS:ハイスコア	X.Y:MEGAの座標
U:MEGAの数	X1.Y1:レーザーの座標
RN:面の数	W:MEGAジャンプの増分
SF:前方からの敵のスピード	K:スティック用
SB:後方からの敵のスピード	M:レーザーのフラグ
BC:隠れキャラのNo.	M1:キックのフラグ
BS:隠れキャラの得点	A.B.C.D:地面スクロール用
T:タイム	

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	
1	M60	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	M60	
2	M60	L40																									L40	M60	
3	M60	L40								G61						G51										G63		L40	M60
4	M60	L40		G50																			G61				L40	M60	
5	M60	L40																									L40	M60	
6	M60	L40				G63			G50					G51													L40	M60	
7	M60	L40																						G51			L40	M60	
8	M60	L40										G60	G60					G63									L40	M60	
9	M60	L40					G61		G50																		L40	M60	
10	M60	L40							G60		G60																L40	M60	
11	M60	L40										G50													G63		L40	M60	
12	M60	L40		G52					G50							G51					G50			G63			L40	M60	
13	M60	L40																									L40	M60	
14	M60	L40		G01	G11	G01	G11			G01	G11							G01	G11						G01	G11		L40	M60
15	M60	L40	G01	G21	G31	G21	G31	G11	G01	G21	G31	G11			G01	G11	G01	G21	G31	G11	G01	G11	G01	G21	G31	G11	L40	M60	
16	M60	L40	G21	G21	G31	G21	G31	G31	G21	G21	G31	G31	G11	G01	G21	G31	G21	G21	G31	G31	G21	G31	G21	G21	G31	G31	L40	M60	
17	M60	L40	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	L40	M60	
18	M60	L40	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	L40	M60	
19	M60	L50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M00	M60	
20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	

ファミリ-ベ-シ-ツク

なんでも答へちゃう



ファミリ-ベ-シ-ツクの選
 輯も3回目をむかえたが、み
 んなの疑問や質問がたくさん
 編集部までとじている。そ
 こでこのコーナーでは、これ
 までに寄せられた質問の中か
 らいくつかを選んで答えるこ
 とにした。これからわから
 ないところがあったら、ドシ
 ドシ質問してね。なんでも答
 えちゃう。

質問 V3用のゲームはボク
 の持っているファミリ
 -ベ-シ-ツクでは遊べませ
 んか。

答 もしキミの持っている
 カセットがV1.0やV2.0
 なら、V3用のゲームはでき
 ないよ。

ファミリ-ベ-シ-ツクのカ
 セットには、V1.0、V2.0、V

3の3種類があることは知っ
 ているかな。この3つは、ベ
 -シ-ツクの能力が違つんだ。
 V1.0、V2.0は、ファミリ-
 ベ-シ-ツクを買つて付いてく
 る黒いカセットで、V3は別
 売の赤いカセットのことだよ。
 ファミリ-ベ-シ-ツクを買
 つたとき、V1.0とV2.0のどち
 らが付いてくるかは、君がフ
 アミリ-ベ-シ-ツクを買つた
 時期によつて違つ。去年の12
 月頃までに買った人にはV1.0
 が付いてきて、それ以後に買
 つた人にはV2.0が付いてきて
 いる。

キミの持っているファミリ
 -ベ-シ-ツクがV1.0かV2.0か
 わからないときの見わけ方を
 説明するね。

まず、BAS-ICの初期画

面にする。やり方はGAME
 BAS-ICの初期画面で1の
 BAS-ICを選ぶといいんだ。
 そつと左の写真のような
 画面が出てくるよ。この画面
 でキミのカセットがV1.0かV
 2.0かわかることができるん
 だ。写真1を見てね。画面の
 一番上「NS-HUBAS
 IC V1.0」とあるね。

このように表示されたり、君
 のカセットは、V1.0だ。
 次に、写真2を見てね。同
 じように画面の一番上「N
 S-HUBAS-IC V2.
 1A」とあるね。このVのあ
 とが2...となっていたら、君
 のカセットはV2.0だよ。
 V3のカセットは、写真3
 のようになっている。このよ

うにVは、ちよつとむずかし
 いけどバージョンという意味
 で、その頭文字のVを表して
 いるといわけ。V3は、V
 1.0やV2.0よりもメモリ量が
 大きくなっているし、新しい
 命令も加わっているんで、V
 3のゲームはV1.0やV2.0じゃ
 できないんだ。

写真1



V1.0.....最初の発売か
 ら昨年の12月ぐらいま
 でに販売されたものだ

写真2



V2.0.....昨年の12月以
 降、現在販売されてい
 るのがV2.0だよ

写真3



V3.....メモリも倍に
 なり、新しい命令も加
 わった

質問 「ベシツでプログラムする」とはどういうことですか。

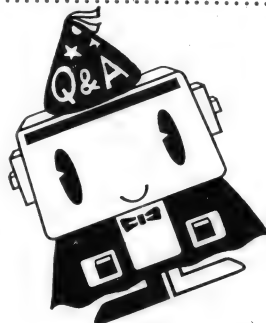
答 まず、プログラムとは何かから説明するね。プログラムとは、キミがコンピュータにやらせたいことをコンピュータにわかる言葉で順序よく書いたものなんだ。しかも、コンピュータって人間みだいに常識とか経験でものを考えることができないからいろんな場合についてキミが考えてあげなければならぬんだ。そんな言葉の一つが BASIC というわけ。だからキミが友人に物事を説明するのうに、「コンピュータにも何をやらせたいのかを BASIC という言葉で説明してあげればいいんだ。」

質問 8月号のページの「プログラジャツ」の320行の「ハヤハ」はどのように打ちこむのですか。

答 まず、カナキーを押してカナモードにする。そしてGRAPHキーを押しながら、8、6、9、7、0、ニとキーを押すと、「ハ、ハ、ハ、ハ」がでるよ。

質問 画面にBREAKキー...と出たのですが。

答 プログラム実行中にSTOPキーを押したときに出るよ。プログラムの実行が...行で止まったことを示しているんだ。



質問 プログラムリストを全部打ちこんだのですがゲームがはじまりません。どうしてですか。

答 プログラムは打ちこんだだけではゲームをはじまらぬよ。ゲームをはじめるには「プログラムを実行しなさい」という命令を「F8キー」で与えてやらなければいけないんだ。それが「RUN」という命令だよ。RUNと打ちこんでリターンキーを押すか、またはキーボードのF8キーを押せば命令は実行されるが、アタレコーダーを持つている人はその前にセーブしておこうね。

質問 もしエラーが出たらどうしたらよいでしょう。

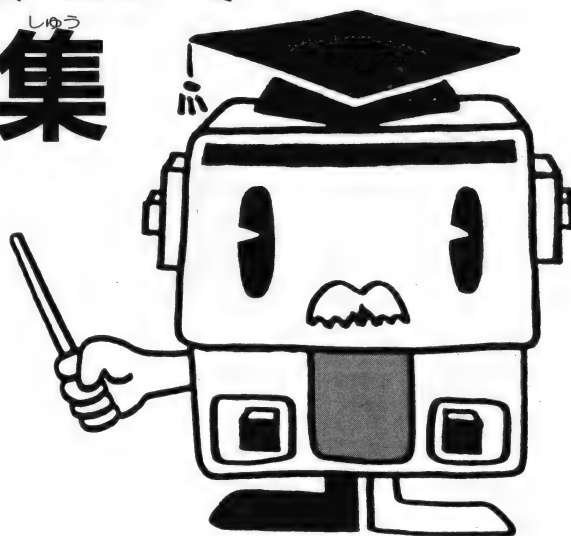
答 せっかく苦勞してプログラムを打ちこんだのにRUNさせたら「OVER RUN x x x」と画面に出てゲームができないなんてことがあるよ。これがエラーだよ。これは、x x x行にOOというエラーが起ったという意味なんだ。それでは、エラーに対処する基本的な方法を、説明するね。

SN ERROR IN
OOの場合、OO行で文法間違ひがあるということなので、「LIST OO」でOO行のリストを出して、その行をなおせばいいんだ。

— ERROR IN
OOの場合、このエラーは変数の中にへんな値が入っていることが多いんだ。たとえば、\$OR\$ (X、Y) のXやYの値が、画面の座標の範囲内になぬ場合などだね。こんなときは、「X」でXの値を調べて、Xの値がおかしければ、Xについてリストを逆にたどっていけば、エラーの原因がわかるよ。

キミのつくったゲームを見たい!

おもしろプログラム大募集



ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。どんどん応募して下さい。そのさい注意することは、

- (1) 必ずキミ自身が作ったオリジナルであること。二重投稿は厳禁。参考にした本、ゲームも書いてね。
- (2) 必ずテープで、A面にBGを、B面にBASICをセーブする。
- (3) 遊び方、プログラムの説明、変数表をできるだけくわしく書いてね。
- (4) 住所、氏名、電話番号、年齢、学年、学校名、性別もわすれずに送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店
ファミリコンコンピュータマガジン
編集部プログラム係
待っているよ。

スターフォース

ハドソン

主要キャラ別必殺技データ

ガリ

あまり弾を出さないガリに対しては画面上方で左右に動いてビーム砲を連射すればいいが、弾をたくさん出すやつは、左右に動きまわらず上下移動で全滅させるほうがよい。なぜなら、ファイナルスターが画面中央より左にいれば右から、右にいれば左から出てくる性格をもっているため、ファイナルスターを左右に動かせばそれにつれてガリも左右から出てきて目茶苦茶に攻撃してくるからだ。

ティッタ

直進してくるティッタは、ファイナルスターの横座標と同じになると反転上昇し、今

度はファイナルスターの縦座標にあわせて攻撃してくる。このときまちぶせ的に連射して撃ちおとすという方法をとつてもいいが、メーウス、ガドバーなどの混合攻撃の場合にはかなり危険。ファイナルスターの縦座標で全滅させる方法はアルファエリアカベータエリアくらいでしか使わず、それ以後は画面に出たらすぐ撃ちおとすという方法をとるといい。

エトリ

直進してくて、2回向きを変え、去っていくキャラクタ。やつつけ方は、インベーターのナゴや撃ちの応用だ。右から左、または左から右へとファイナルスターを動かし撃ちおとしていく。後ろからも弾を撃ってくるので注意。

ソラ

蛇行飛行のみだが、ファイナルスターの真横からつつこんでくることもあるので、頭に青すじをたててコントロールのボタンを連打し、出てきた瞬間にどんな撃ちおとしていこう。画面の端は飛行ルートでないで、得点にはならないが、端に逃げてやりやすさ方法もある。一番最初に出てくるソフはかんたんなので、全滅させよう。

フェラー

直進のみのばかばかしい敵だが、出す弾はファイナルスターをねらってくるので要注意。一番最初に出てくるフェラーは弾を出さないもので、でるだけやつつけよう。弾を出すフェラーのときは、ファイナルスターが画面の端や上部にいればほぼ確実にやられるので、中央部でファイナルスターを左右に細かく動かしてビーム砲を連射する方法が有効。これは、ビデオゲームの「ギャブラス(ナムコ)」で使うサイドワインダーのような技で、他のキャラクタにも使えるからよくおぼえておくこと。

ラリオス

合体まえにコアを撃ちおとし5万点取る方法がよく知られている。わざと合体させて誘導し、100万点ボーナスをねらうやり方も一般的になつてきたので、これ以上書くことはない。

メーウス

画面いつばいに、一度にたくさん出現し、ファイナルスターの真横にければ直角に曲がつて突っ込んでくるキャラクタ。ファイナルスターが画面中央にいと両側からはさみうちにあう場合がある。大量にせめてきて、よけきれない場合もある。メーウスとメーウスの間を横にすりぬけれ

ば脱出できるが、すきまはせまく、弾も撃ってくるので困難だ。この場合は、高度なテクニックだが有効だ。一番安全な攻撃法は、画面に出てきたらすぐ撃ちおとすことだ。

カルテロン

ラリオスが出てきたらじきにカルテロンが出てくるおもとて間違いはない。ときどき、ジラールをカルテロンと間違えて、突っ込んでいくオモシロイ人がいるが、そのときは笑ってやろう。カルテロンを撃てばバーサーになるが、逃がしてももう一度出てくるので、自分が死んでまてとろつとしくなくてもよい。

オフセス

ドンキーコングの親バチのように、オフセスの真下にいと絶対にはやられない。連射でかんたんに撃ちおとすことができる。サイドアタック法も使えるが、テレビ画面が不鮮明であれば、間隔がわかりにくく危険なのであまり使わないほうがいい。

ガドバー

画面中央部にきたら弾を出して帰っていきキャラクタ。ヘタに撃ちのがすと逆襲してくるので、ナゴや撃ちで全滅させる。画面に出たらすぐ中央部にかたまるまえに前記のサイドワインダー法でやつつけるという方法もいい。

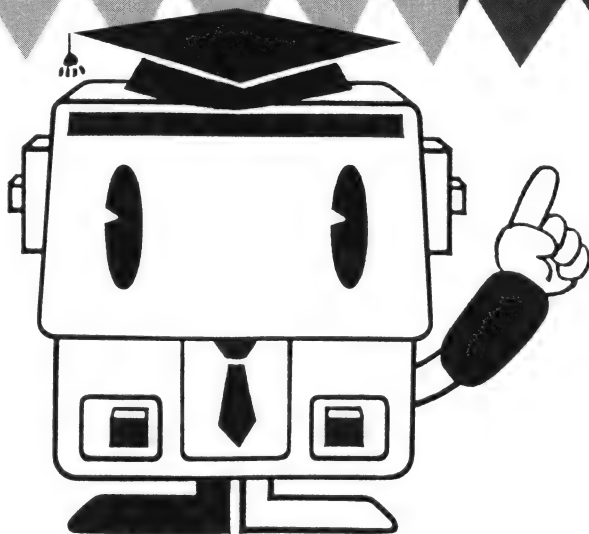
若先生の自作面コンテスト

これが

解けるか？

ロードランナー+ナッツ&ミルクの巻

最近、ものすごく投稿者が増えている。そして、数が増えるとともに全体のレベルも上がっており、ますますおもしろくなるよ。今月号は6本紹介するけど、来月号から掲載する本数を増やすから、どんどんたのしい作品をおくってね。



面の説明はいる前に、ちよつと聞いてほしいことがある。それは、もつとまつとエディット面(めん)でプレイしてほしい。

おとなのひとが何日も徹夜してしまつておもしろいゲームなんだ。でもおもしろい、とつづきにいくので、おもしろくなるまえにとちよつと投げ出してしまつとも多いとおもつ。ただ、だんに金をあつめ、ロボットを穴に埋めるだけのゲームならそれは当然かもしれないね。しかし、このロードランナーには、自分で問題をにつけてそれを解くエディット面がついている。このこと、ロードランナーは、もつとまつと奥の深いゲームになっているとおもつんだ。みんなも、とまだむにむのことをとてい言(い)ひようね。

さて、今月号も入門クラスからだ。先月号は入門クラスといつてもちよつとむずかしかったかもしれないが、今



この面は、小学生の兄弟が協力してつくつた作品だ。お兄ちゃんと弟が仲よく、いっしょにつけためいっつたといふ感じがよく出ていて、ほほえましい作品だ。

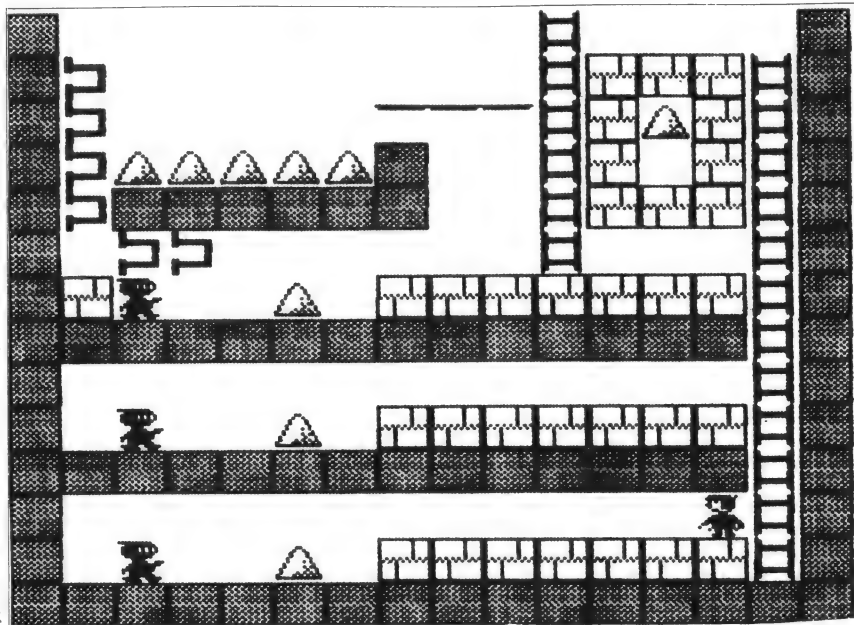
「ファミコンはみんなでワイワイ仲よくあそぶことができるのが、とつてもいいところだね。」

さて、この作品だが、とつてもよくできていた。とくに、ロボットの動きがよく計算されているのがいい。

作品のむずかしさだが、中級クラスだった。

この面には、かんたんに解くことができない「はなれ小島」がある。この場所があるで、ほかの金がかんたんに取れても、全体としてむずかしい面になっているのだ。

この小島に行く方法を教えてしまつと、この面はすぐにつりあしてしまつことになるけど、入門者のひとたちのために、こつそ教えちゃあつ。



月はべつとやさしいよ。作者の小林フンは小学校5年生だ。

金を取る方法は3とおりある
それをすべて使えば……

この面の一番いいところは、画面がすっきりしていることだ。金は少ないし、落とし穴もない。むしろかたいワザもまったくかわれていない。これから入門者のキミもなんとかできるだろう。

だから、この面を打ちこんだら、と

りあえずヒントを見ないで解いてほしい。ヒントなしで解くことが、よここびは大きなものだ。

それでも解けないひとのために、ヒントを与えよう。

キミは金の取り方に3とおりあるのを知っているかい？

① ランナー自身が実際に金のある場所にいったり取る方法

② ロボットをうまく誘導して、ランナーの近くまで連れてもらう方法

③ 金を持ったロボットをレナガに埋めてしまつて、金を1つ減らす方法
この面ではこの3とおり全部を使う。右上の閉じた部屋の中にある金は①の方法だ。

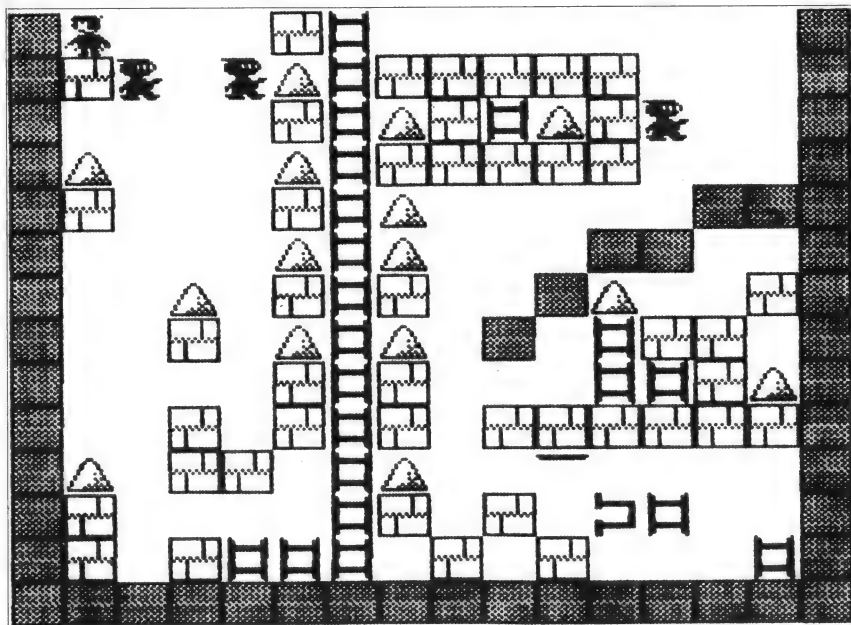
左下の3匹のロボットが守っている3つの金は③の方法。

そして、左上の空中にある3つの金。①②③の全部の方法を組み合わせて使うのだ。みんなカンパッテ。

と解き方の一つは、ロボットをうまく誘導する方法だよ

面のイラストを見てほしい。問題のはなれ小島というのは、右側の中段にある、金がある場所なんだ。

前にもいつたけど、この面のポイント、どうやってはなれ小島の金を取るかなんだけれど、解き方は2とおりある。ヒントとして1つの方法を教えるから、もう1つのやり方をみんな考えてほしい。



もう1つのやり方で解くと、とてもかんたんにはなれ小島に行けるから、その方法がわかるとすごく感動するんじゃないかな。これは、村上フンが、ロボットの動きをよく計算してつくっているからだ。しかし、この方法は教えない。

ヒントを教えられるのは、つぎの方法だ。

スタートボタンを押すと3匹のロボットはいつせいに落ちる。そこでランナーはロボットに乗って頭しを行い、空中に浮いて

いる金全部取ってしまうんだ。

そのうえで、くぼ地に落ちて

いるロボットたちの中の1匹を

くぼ地から出して、ハシゴの上

まで誘導し、レナガの上で入れ

かわる。中央のハシゴを下まで

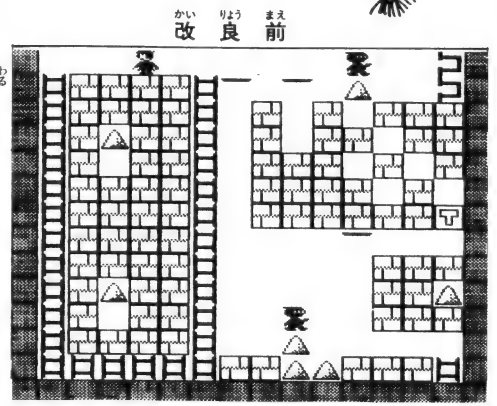
下りていくと、ロボットが反対

に走りだして、右側に落ちる場所がある。

さて、もう方法はわかったかな？

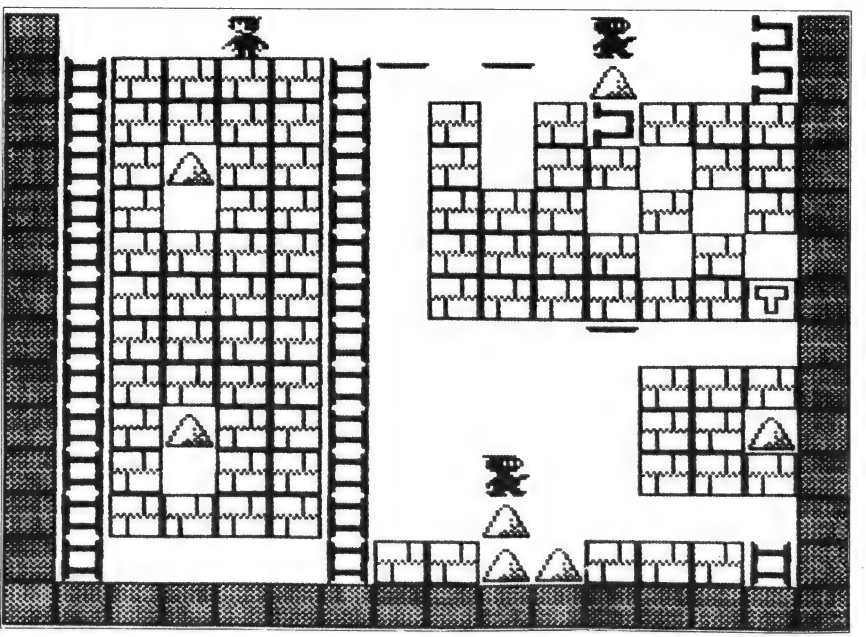


先月号で添削(悪いところをなおすこと)をやったが、今月号でも添削面として藤原フンの作品を選んでみた。この面を藤原フンは、ファミコン特有の「すどおしレンガのバグ」を利用して解く面としてつくったようだ。このバグ利用のエディット面は、このコンテストにも多数送られてきている。これだけ有名になると、それはそ



れで悪くはないのだが、ここでは、バグを利用してできないような面に改良してみた。
ロボットの動きを、ランナ
ーが自由にあやつれるよ
この面のおもしろいところは、ロボットの動きを、ランナーのおもいどおりにあやつれることなんだ。たとえば

2匹のロボットに追いかけられても、かんたんに逃げる事ができるよ。言いかえれば、それができなくて、この面はクリアできないんだ。それに、画面がとてもしつかりしているところもいいよ。すつきりしているけれどむずかしいが……。
ヒントが少なく、入門者にはすこしむずかしいかな?



さて、今月号もロードランナーの最後はプロ級の作品だ。これまでの4面は、先月号にくらべると比較的やさしい作品だったのでも、この面はとてむずかしいと感じるかも知つ。
先月号のプロ級面をつくったのは、現役の大学生だったが、今回は、なかなかと中学3年生だ。信じられるかい。キミたちとおなじ年代のひとの作品なんだよ。

さて、今月号もロードランナーの最後はプロ級の作品だ。これまでの4面は、先月号にくらべると比較的やさしい作品だったのでも、この面はとてむずかしいと感じるかも知つ。
先月号のプロ級面をつくったのは、現役の大学生だったが、今回は、なかなかと中学3年生だ。信じられるかい。キミたちとおなじ年代のひとの作品なんだよ。

しているわけだけ、プレイするわけ
つづおもしろい面だ。

なかでも印象にのこったところは、
□ポットをうまく番兵にしたてあげて
いるところだろう。

この□ポットは、ランナーが行く
とじている場所にいちいちついてきて
じやまをする。そこでちよつとも無
理をする、かならずつかまつてしま
うし、ほんとにつまんだ□ポットだ
ちだよ。この面をつくりだするには、そ
このところを考える必要がある。

ハシゴ返しマル秘ワザで かんたんにクリアだ

この□ポットの始末の仕方を教えよ
うね。

とりあえず、穴に埋めてしまつう。う
める場所は1箇所しかないけど、わか
るかな。左側にある4段のレンガ、の
上から3番目のレンガを使うんだ。

しかし□ポットが遠く左上の場所
で生まれればいけど、もし右側で生
まれたらどうする？

そのときは、ハ
シゴ返しマル
秘ワザを使うん
だ。

まず③のこ
ろに立つて□ポ
ットをおびきよ
せ、□ポットが
④地点まできた
ら、ランナーは

下におりる。そ
うすれば、忠実
な番兵だった□
ポットは、ラン

ナーをつかまえ
るところか、ど
んどんどん
左上へ上がつて
しまつう。

この面の□ポ
ットの弱点はこ
うだったのだ。

しかも、彼が
送ってくれた作
品は2つあった
が、両方ともフ
□級の面だった。
私でも解くの
にとても苦労し
た。

しかし、むず
かしい面を、時
間をたつぶりか
けてあれこれ考
え、解いていく
のは、実は非常
にだのしいもの
なんだ。

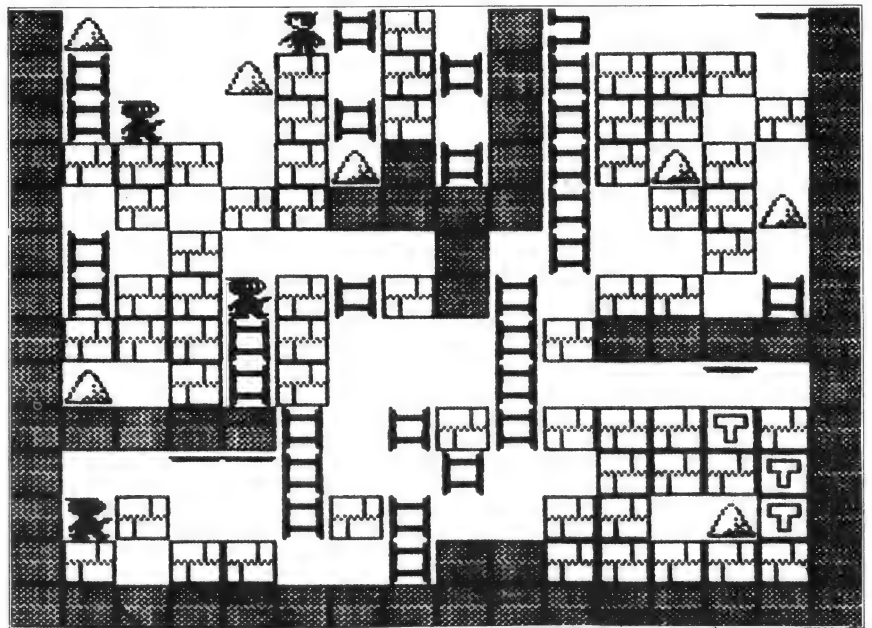
ほかのひとつ
渡辺ワんに負け
ないような作品
をよせてほしい
な。

むずかしい面だけど、あき らめないでチャレンジ！

この面はフ□級の面なので、例によ
ってかわしいヒントは教えない。自分
で苦労して、十分だのしんでほしい。

でも、少しは教えてあげようね。
まず、一目でどの金から取りはじめ
るかをはわかるだろう。先月号を読んだ
ひとは知っているように、いわゆる三
段逆転掘りを成功させるんだ。

つまり、左下の金の取り方について、
すいね。



これを取るの、とてもむずかしい。
この面の中で、一番むずかしいところ
だ。ただただじつくり考えて、取り方
をみつめてほしいな。

そのほかでは、右下にある金で、右
上の金を取るのにはわりにはやさしいけど、
左側から右側にいくのがむずかしい。
タイミングがギリギリなんだ。何度も
練習しよう。

どんなにむずかしくても解けないこ
とは決していないから最後まであきらめ
ずいね。

なかなかの むずかし面だ

作・吉田慎二

前回から、ナッツ&ミルクのエディット面を紹介しているけれど、今回も作品一つを選んでみた。

ナッツ&ミルクの投稿はだんだんふえており、おもしろい作品もそろいはじめています。

今回はそんな中から、とてもむずかしい上級面を採用した。

エディット面のできるゲームは、ロードランナーやナッツ&ミルクだけでなく、エキサイトバイクや新しいゲームカセットのレッキングクルーなどほかにもいくつかある。しかし、これらのゲームの投稿者は、ロードランナーやナッツ&ミルクにくらべると、まだまだ少ないんだ。

エディット面のできるゲームを持っているキミたち。せっかく買ったカセットを、飽きたからといって机の引出しにしまっておかないで、このコーナーに積極的に応募しよう。

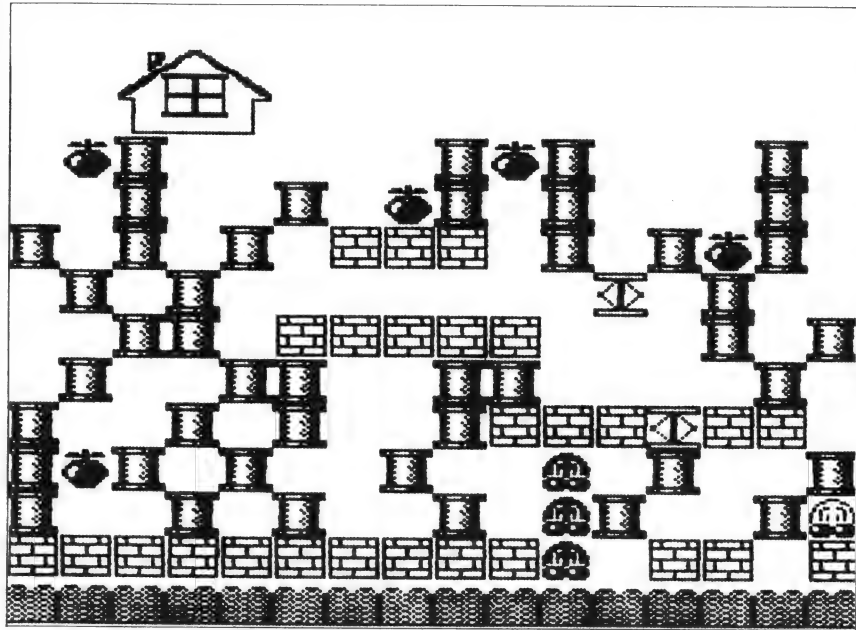
ウルトラの素とおり術を 完全に自分のものにしてよう

それでは、吉田ワンの作品をみてみよう。

この面では、吉田ワンの作品をみてみよう。この面では、素とおり術を完全に自分のものにしてよう。

しかも、この面では、そのワザを連続して使わないといけないようにつくれる。

このワザは、なれるまではなかなかたいへんだろうが、なればなんとかわれるようになるとおもつよ。とにかく、タイミングの問題なのだから、なれるしかないんだ。つぎに注意するべきところは、このエディット面を使って、ばらばらにおかれていたフルーツを全部集めるのだけれど、一度はいつてしまったら、もとにもど



れなくなってしまう部屋がいっぱいあるんだ。

そのため、フルーツをとる順番をよく考えておかないと、あがれのヨールちゃんに会えなくなってしまうから、よく気をつけてね。

この部屋は、かなり複雑な迷路のようになっているから、とても頭を使わされる面だといえるとおもつよ。

ところで、ななめに置かれたバナナとドカンの間もとおれるところがあるのだけれど、どこかわかるかな？

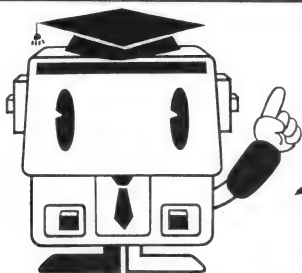
自作面大募集!

投稿にあたっては、①できるかぎりカセットテープにセーブして送ること、②ファミリーベーシックのないヒトは、グラフ用紙などを使って、きれいにしあげること、③住所、氏名、年齢、学年、電話番号をわすれず明記すること、を注意してつぎのところに送ってね。

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店

ファミコンマガジン編集部自作面コンテスト係

待ってるヨ!



おわびと訂正 9月号80ページのナッツ&ミルクの図で、左下のナッツの位置に間違いがあり、ご迷惑をおかけしました。正しい位置は、1コマ分、ななめ左下です。(編集部)

STAR FORCE

スターフォース

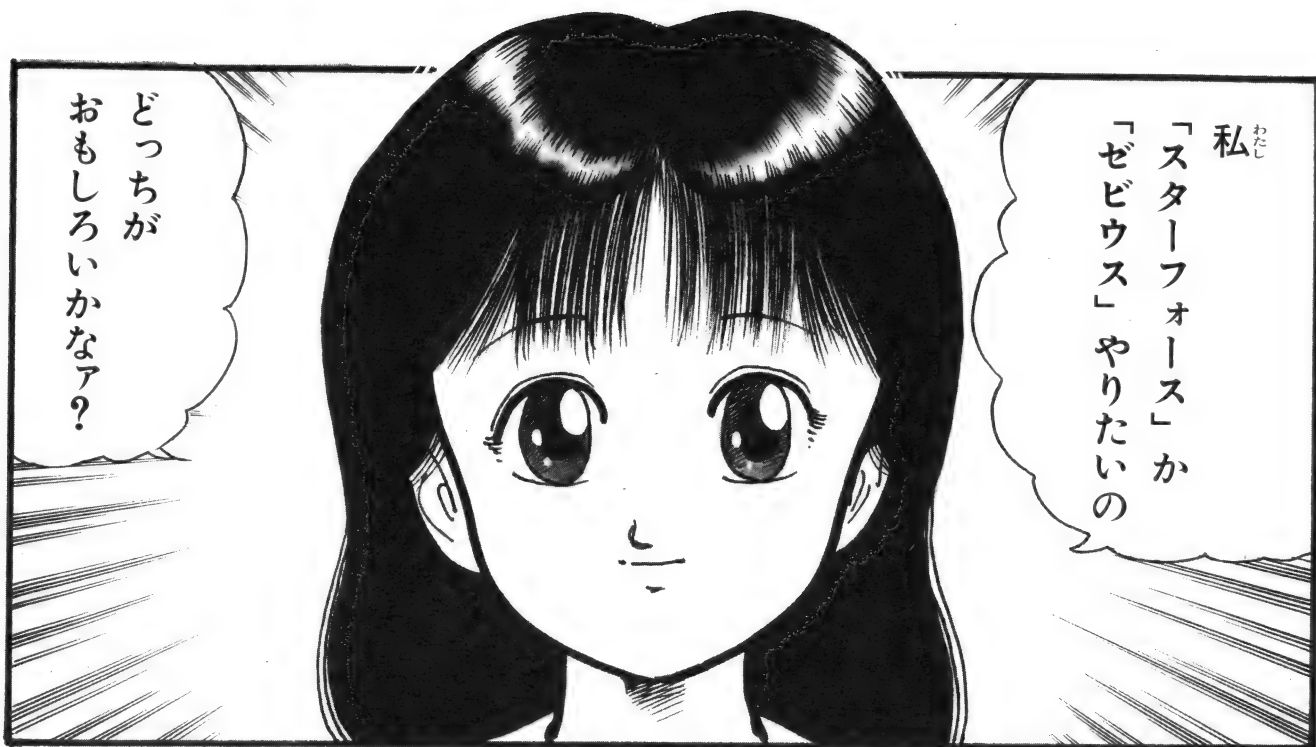
VS

SEVENS

ゼビウス



のながみのる



私^{わたし}
「スターフォース」か
「ゼビウス」やりたいの

どっちが
おもしろいかなア?



バカをいえ
ゼビウスじゃ!



スターフォースに
きまってますよ
カワイコちゃん

ふっ



ゼビウス!!

スターフォース

あら...

[illegible]

ゼビウスだ！

スタ

おまかせ
スター
フォースは
きみ
君をとりこに
するよ

バーロー
ゼビウスの
はくりよく
迫力に
ひきこまれるぜ！

よしっ
ではおみせしよう
「スターフォース」界かいの
プリンスの
腕うでのまえを!!

ファイナルスター
はっしん
発進！

浮遊大陸のナゾのひとつ
ヒドン^{ヒドン}をさがすために
要塞ビゴ^{ビゴ}ラの近く^{ちか}を
うつ!

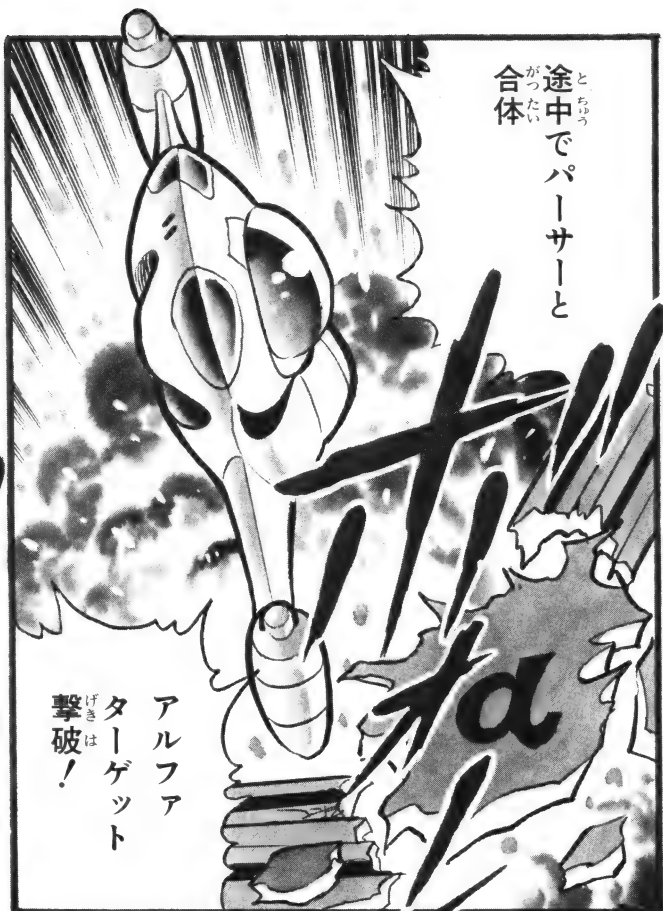
ヒドンが
でる!

やったね
ヒドン^{げきは}撃破!

ラリオス^{げきは}
撃破!

そして
ラリオス^{がつたい}が合体
するまえに
コアめがけて
8発うちこみ

途中でパーサーと
合体



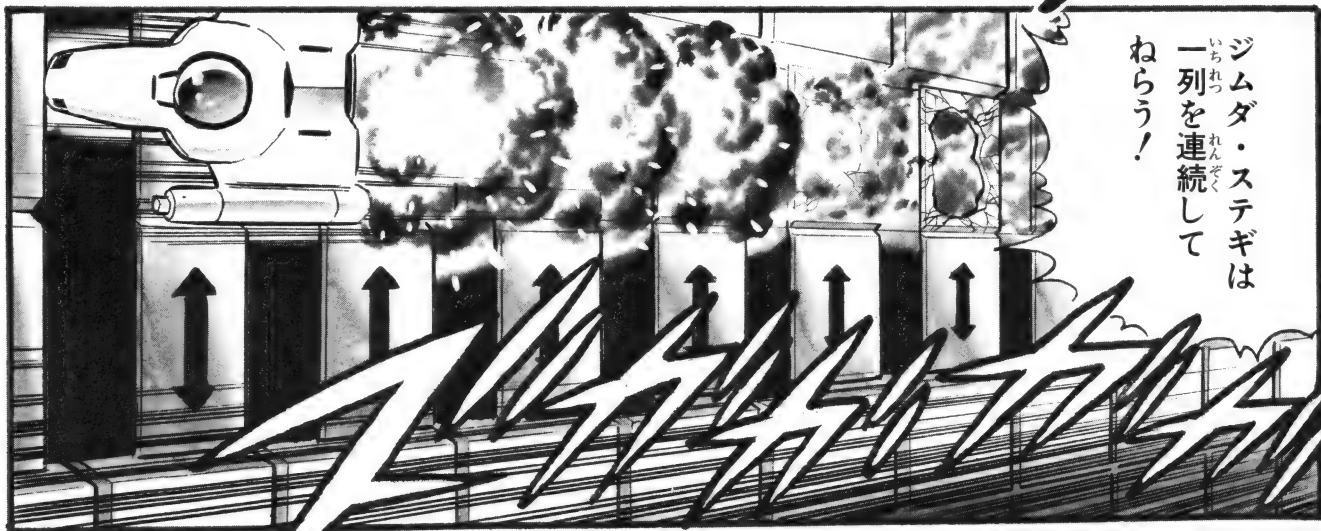
アルファ
ターゲット
撃破!

ジラードは
一機にねらいをさだめ
左右に迫って
12発命中させる



一機破壊すれば
残りは、全滅する!

ジムダ・ステギは
一列を連続して
ねらう!



すると
絵のパターンが
かわりゴードス
出現だ!



スタービーム
8連発で
ゴーデスの最後だ!!

ボーナス
100万点で
999万点

……と
なるはず
だったんだけど……

君に見つめられて
ボクの指も
あがってしまった
らしい……

つまんない
人だ
ふっ

あら

口ほどにも
ないやつめ
これで彼女は
ゼビウスに
かたむくぜ!



いくぜ
「ゼビウス」!
ソルバルウ
はっしん
発進!



そして



オレはザコは
あいて
相手にしねエ!

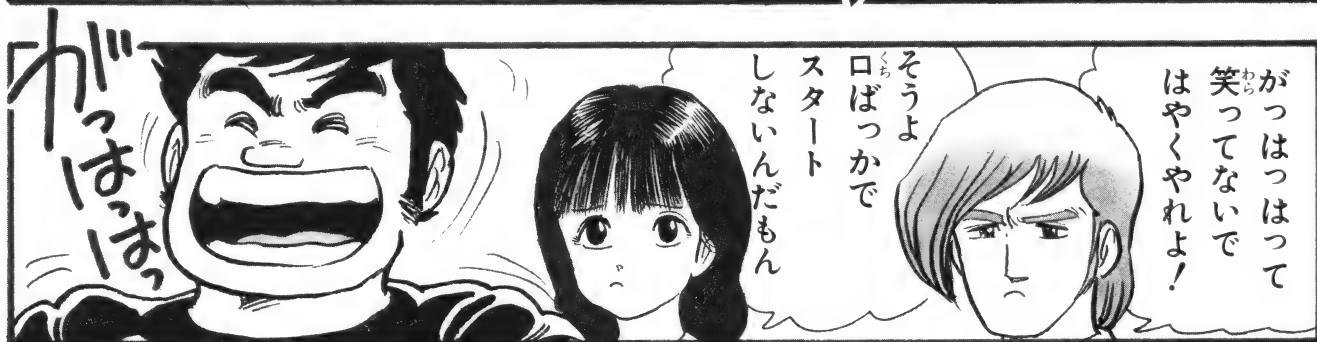
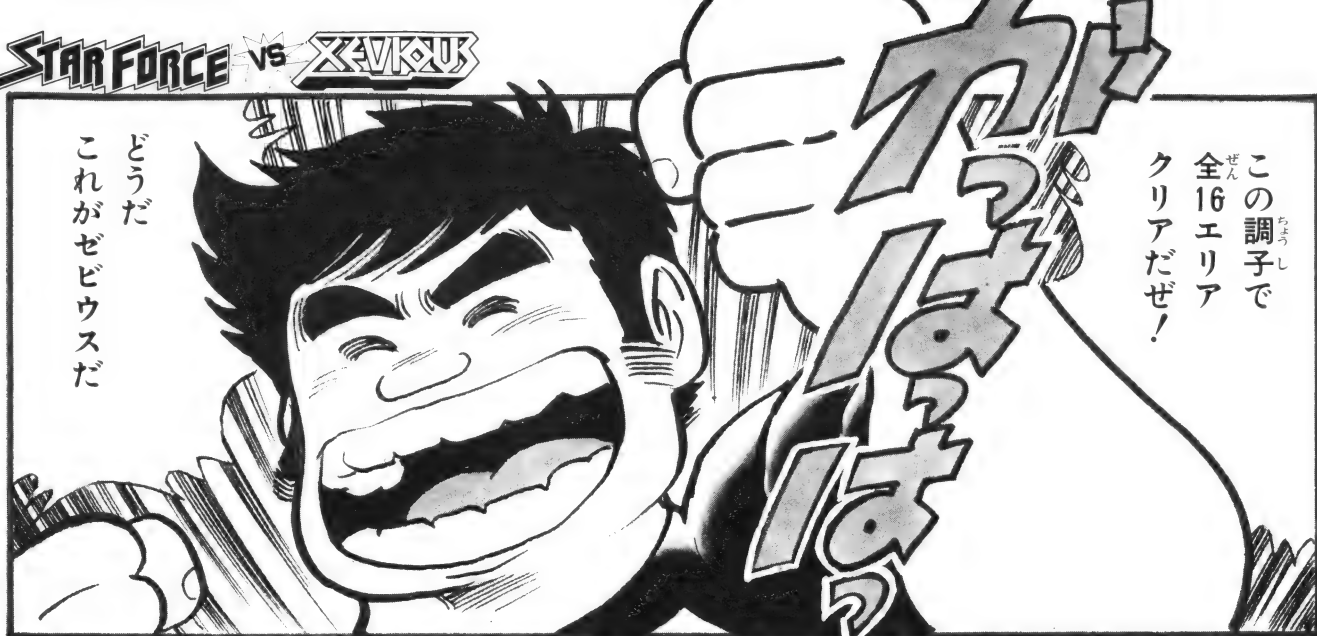
高得点の基地だけを
たたくぜ!

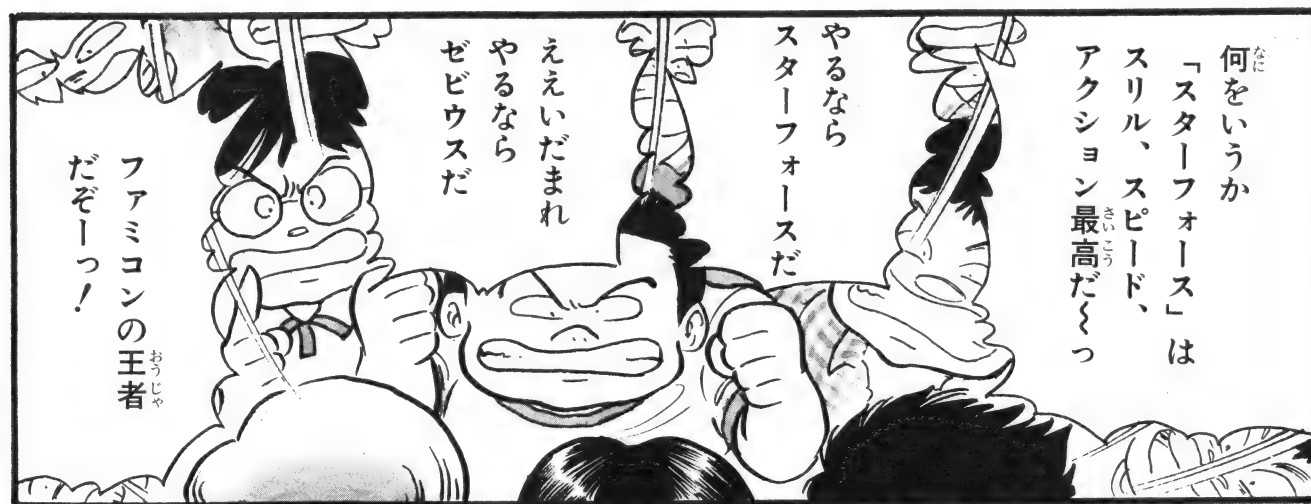
かくれキャラ
ほん
8本ソルを撃破だ!!
げきは

そしてアンドア
ジェネシス!

ガルザカート
紙ひとえで見切り
を

ジェネシスを
クリアしたぜ!





ROUTE-16

TURBO

ルート16 ターボ

定価 4,900円

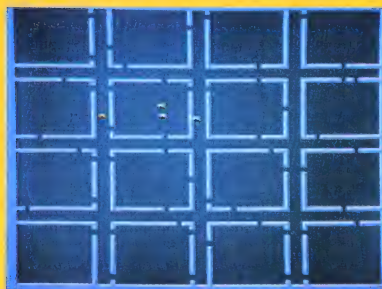
SUNSOFT 第2弾!
10月上旬発売

ターゲットはレーダーモードの16コース上に置かれたチェックマークだ。追跡車を振り切り目的のコースに突入せよ。そこには、迷路・袋小路・危険物、あらゆる障害物が君を待ちうけている。素早い判断とテクニックでチェックマークをクリアせよ。ピンチの時は、ハイスピードボタンやフラッグマークで脱出!

ゲームが進むにつれ過激度を増す“超スリリングゲーム・ルート16”。エキサイティングな君に挑戦して欲しい。

おもしろパワー満載!
エキサイティングな君の超スリリングゲーム。

ファルグをとって
カンハル軍団をやっつけろ!!



◀レーダーモード



▼拡大モード



「ルート16」早いもの勝ちプレゼント!!

1パターンクリアすることに現れた文字を組みあわせ、ひとつの単語にして応募しよう!
先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ!急げ!

- ★1等賞 カシオ・ワープロ…………… 5名
- ★2等賞 カシオ・カードラジオ…………… 50名
- ★3等賞 SUNSOFT オリジナル腕時計…………… 1,000名

※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください

★ダブルチャンスもあるよ!

先着にもれた方の中から抽選で500名さまにサンソフト・オリジナル腕時計をプレゼント。(但し11月末日まで応募!プレゼントはなくなり次第終了)



第3弾 発売予定!
ファミコン

ファミリーコンピュータ™シリーズ
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です

SUNSOFT
サン電子株式会社

本社/愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL (05875)5-1120 〒483

ゲームセンターにバシッと登場

● ロットロット ● ● ●

○ ロットロットのタイトル画面。ちゃんと徳間書店と入ってるでしょ！

lot lot

INSERT COIN
1 PLAYER 1 GEM

1188-2444.COM

LOVELAND JAPAN

LOVELAND JAPAN CO., LTD.

LotLot

ー ム た こ と な い !!

見

今までファミコンのゲームしか紹介してこなかったわがファミマガが、どーしていきなりゲームセンターのビデオゲームを取り上げてしまうのか？

じつはこのゲーム、もともとファミマガの兄弟雑誌の「ユテフンボリス」の増刊「プログラム・ボシエツト」に載ったプログラムだったんだ。去年の10月に号に、有安プログラマーのYUKIちゃん（MSX用）が発表したものだけど、この

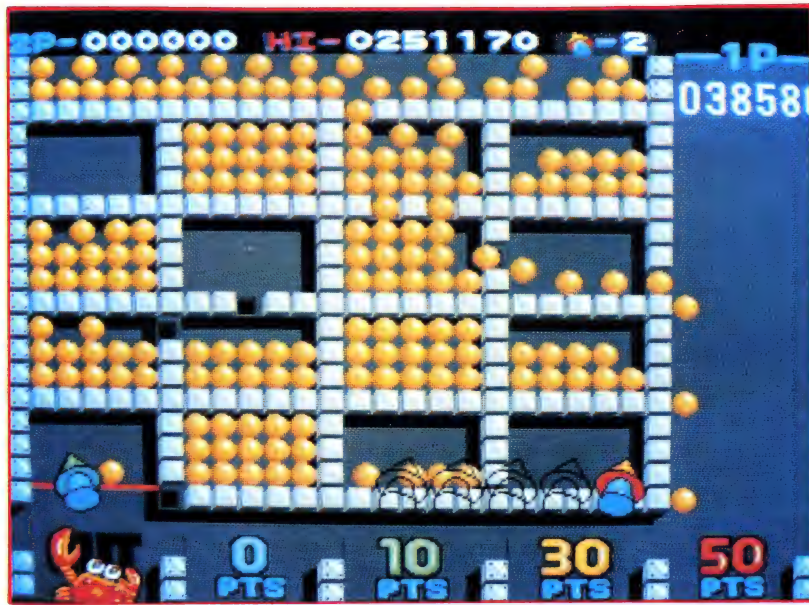
モトは雑誌に載ったプログラム。
今年暮れにはファミコン版も出るぞ！



ゲームのおもしろさとユーザに目をつけたアイレムがビデオゲームにしたいと申し込んできた。ウン、プロの力を借りればこのゲーム、もっとおもしろくなるぞー！というよなわけで、アイレムの手によって改良されたビデオゲーム版が、このほど完成したんだ。

ファミマガがとり上げるのはこんな関係があるからなんだけど、忘れちゃいけないことがもう一つある。なんとこのゲーム、今年の暮れに早くもファミコン版が、徳間書店から発売されるんだよ。

ちよつととつつきにくいけど、やりはじめると止められない。
さいきん最近ゲームセンターに並びはじめて静かなブームとなっている
そんなゲームを知ってるかな？



○ゲーム画面はこんな感じ。壁はランダムに開く。左下のカニのところにボールが落ちるとアウト、その右の数字のところに落とせばそれぞれの得点になる

ゲームのルールはすごく簡単。
スティック操作とボール交換だけで!

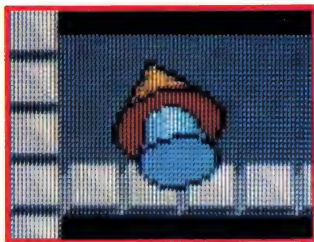
キミが直接操るのは、左の写眞の2つのスティックだ。レバーを動かせば、頭(へ)の部分があかスティックがその通りに動く。もう一方の頭が緑のスティックは、赤のスティックのあとを、ちよつと遅れてついていくんだ。

ボタンを押すと、2つのスティックの先が示している壁で囲まれている長方形の部屋

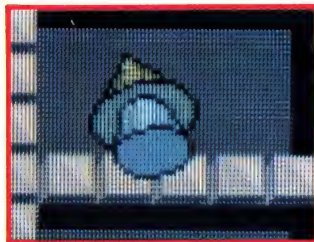
——とまあ、ルールはごく簡単なんだけど、なぜかやみつきになるんだな。

の中(なか)のボールが、入れ替わる。壁は、いろんなところが開いたり閉じたりするので、スティックをうまく動かして中身を入れ替えていって、下の得点のところに落とせばいい。ただし、左下に落ちちゃつてアウトになってしまう。

ゲ ー ん



○これがレバーですぐ動く赤頭(あか)のスティック。見失わないように!



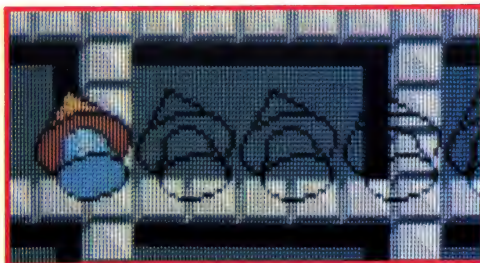
○追いかけるマンの緑頭(きょ)のスティック。赤頭のあとを追って同じように動くぞ

このゲームに必勝(ひっしょう)しちゃうためには、まず、2つのスティックを自由に操(さく)れるようにならなくちゃダメだ。

キミが直接操(さく)れるのは赤頭(あか)だけ。緑頭(きょ)はあとをつけてくるだけだから、この2つの

スティックをちゃんと区別(くべつ)しなくちゃならない。赤頭(あか)にはカゲがついているから見まちがえることはないはずだけど、パニックになつてくると、どっちがどっちかわからなくなつちやいやしいからね。そ

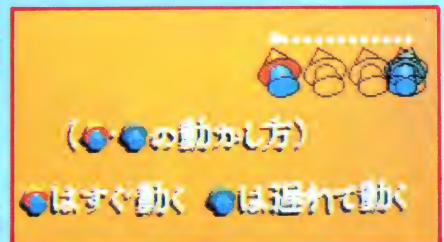
直接操作(ちやうそく)するスティックと、あとを追いかけるスティックを区別(くべつ)しろ



○赤頭(あか)のスティックの通ったあとにはカゲが残(のこ)っていく

スティックの動かし方

○赤頭(あか)のスティック(矢印)はレバーですぐに動かせる

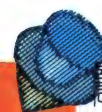


○緑頭(きょ)のスティックは赤頭のあとにそって遅れて動く



ういつときは、息を大きく吸つて、気を落(お)ちつけようね。それから、スティックの動きで覚えなくちゃいけないことがもう一つ。緑頭(きょ)が赤頭(あか)にどのくらい遅れて動くかというタイムラグを身につけるこ

ボール交換の方法



とも重要な。これがわからな
いと、交換しようと思った部
屋同士じゃなく、最悪の部屋
つけようね。

**ボールの交換はボタンを押すだけ。
プシュッと青く光って、一瞬で完了だ**

このゲームの初心者、部
屋の中のボールを片方から
う一方へ、一方的に送り込む
ものだと思ひ込みやすいよう
だ。左の写真を見てもええは
わかると思うけど、ボタンを
押すことによって、2つの部
屋のボールが交換されるとい
うのが正しいのだ。
具体的に説明しよう。
まず、赤頭、緑頭の2つの
スティックがそれぞれA、B
という2つの部屋を指してい

個のボール（という状態）が
送られているのだ。
このことは、たとえばAの
部屋に10個、Bの部屋に2個
のボールが入っている場合に
ボタンを押してみると、よく
わかる。青く点滅した直後
は、今度はAに2個、Bに10
個のボールが入っているはず

**カニにワイヤーを切られたら
アウトでスティックが死んじゃうぞ！**



だ。こやつて文章で書く
面倒なだけでなく、実際には
簡単だから、早く慣れてね。
それから、ボールの交換は
一瞬のうちにすんじやうから
まちがえて交換しちゃったと
きは、スティックの位置が変
わる前にもう一度バシッとボ
タンを押せば、元にもどるぞ



①まず、交換したい一方の
部屋のところへ赤頭スティ
ックを持っていく



②次にもう一方の部屋に赤
頭スティックを持っていく
緑頭はあとを追ってくる



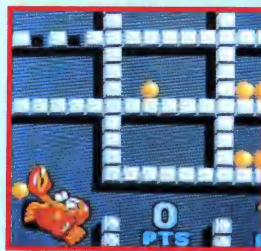
③2つのスティックがちゃ
んと部屋を指したら、ボタ
ンをバシッ



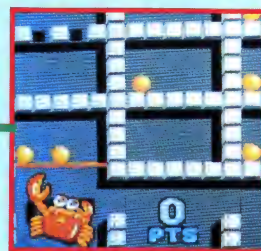
④2つの部屋の中のボール
が一瞬のうちに入れ替わっ
てしまふ



⑤ホラ、ちゃんと部屋の中
のボールが交換されている
でしょ



①あーあ、間に合わなかった
ボールが下に落ちて、アウトだ



②カニが出てきた。早く左下の
部屋のボールを移さないで……

カニに注意



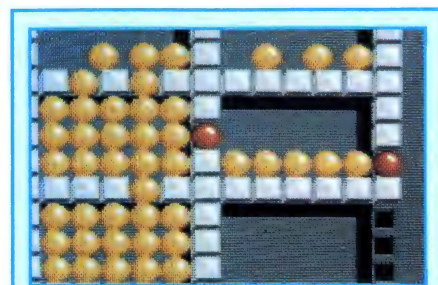
うまくボールがない部屋と
自身が交換できればいいけど
ときにはどうしてもそれが間
に合わないことがある。そう
いうときは、とりあえず左下
の部屋のボールの数を少し
なくしよう。じつは、カニが
上がってくるスピードは、左
下の部屋にあるボールの数に
反比例しているんだ。数が少
なければそれだけゆつくりカ
ニが上がってくるので、その
間にスティックを空き部屋に
持っていく、バシッと左上の
部屋をクリアすればいいのだ



赤いボールはいじわるボールだが、うまく下に落とすとボーナスになるぞ

普通のボールは黄色だけど、ときどき赤いボールが出てくることがある。この赤ボールはちよつと変わっていて、左には転がるけれど、壁をこえて右には転がらないという性質を持っている。

だから、この赤ボールはいじわる右の別の部屋にあって右の壁が開いたときに



○赤い玉はこんなふうに、壁が開いていても右の方へは絶対に流れていかない イジワルノ



○でも、下に落とすと、ホラ見て見て！ ボーナスで1000点入っちゃうのだ

ことばないんだ。
ただし、こいつをうまく下のOTS、10PTS、30PTSのところに落とすと、1000点のボーナスとなるんだぞ。

とりあえずの目標は5万点だ。今すぐ挑戦してメンバーになろう！



ロットロットがどんなゲームかというとは、だいたいわかったかな？ ゲームをやったことがない人でも、もううすうす感じていると思うけれど、要するにこのゲーム、なるべく右の方にボールを寄せていけばいいのだ（とはいえ、そう簡単にはいかないけどね）。まあ、どんなゲームでもそうだけど、おもしろさはやってみなくてはわからない。

暮れにはファミコン版が出ることだし、腕ならしの意味でもぜひともゲームセンターで挑戦してほしいな。やってみようという気になつたら、急いだほうがいい。なぜって、アイルムでは全国1160名限定で、ロットロット・メンバーズを募集しているからだ。

このゲームでは5万点、10万点、20万点、50万点をこえ

る得点をとってゲームオーバーとなるとそれぞれ違うキーワートが出てくるんだけど、それをハガキに書いて送ると先着順でメンバーになれるんだ。限定の人数は、50万点以上の超A級が10名、20万点以上のA級が50名、10万点以上のB級が100名、5万点以上のC級が1000名だ。送り先は、〒5300 大阪市北区西天満1-7-4 アイレム販売㈱「ロットロット・メンバーズ」係。まずはC級の5万点を目標して、レッツチャレンジ！

感想文・必勝法を募集します！

徳間書店は今年の暮れにこのロットロットのファミコン版を発売する予定ですが、それまでの間、ビデオゲーム版のロットロットの感想文と必勝法を募集します。

ファミマガとテクノポリスでは次号より連載で「ロットロットコーナー」を設ける予定ですが、優秀な感想文や必勝法はそこに発表し、ノベルティ商品をお贈りいたします。ちよつとしたことでもけっこうです。ふるって応募ください。

応募先 ↓ 〒105 東京都港区新橋4-10-1

徳間書店「ファミリコンビータMagazine」

ロットロット係
なお、応募の際には、住所・氏名・年齢・電話番号、それにあなたのロットロット最高得点を忘れずに記入してください。

締め切りはとくに設けませんが、到着したのから順次発表していきます



○コツは、とにかく右にボールを寄せること。カニが出てきてもあわてないこと。2つのスティックの位置を見失わないようにすること。そして、なによりも、何度も何度もやって壁の開閉のパターンを覚えこむのだ。さあ、目指せ超A級、500000点ノ

ファミコンキャラクタグッズ 大集合

ファミコンブームにともなって、キャラクタグッズが大人気！ そのうちのいくつかを集めてみたよ。キミの欲しいもの、どれだ？

ファミリーコンピュータ
丸真タオル株式会社
052-793-0777
ファミコンカセットの「F1レース」「エキサイトバイク」「マリオブラザーズ」「サッカー」「ドンキーコング」が、タオルになっちゃったヨ！ おなじみのパッケージにはいつて、10月1日より全国の有名百貨店、スーパーで発売中！ 今後、キャラクタが増える予定もあるんだって！ キミの好きなキャラクタのものも発売されるかな？



●バスタオル (F1レース、エキサイトバイク、マリオブラザーズ、サッカー、ドンキーコング、各1500円)

●フェイスタオル (各500円)



●ミニタオル (各300円)



●スポーツタオル (各1000円)



お風呂にはいるのが
楽しくなるネ

コナミのラッキーファン
ファンセール実施中！
9月1日～10月31日の期間
コナミのファミコン用カセット
ト(ハイパーオリンピック、
ロードファイター)を買って
パッケージの1部分を切り取
り、応募シールと一緒に送る
と、抽選で、ラジコン、サッ
カーボールなどが合計60
0名に当たるヨ！ まだ、画
像を貰っていないキミ
この機会にカセットと景品の
両方を手に入れちゃおう！
また、このキャンペーンは、
MSX対応ソフトでも実施中
だ。お兄ちゃんや、お友達に
も教えてあげよう！
(応募のきまり)
官製ハガキに住所・氏名・
年齢・学年等を記入のうえ、
応募シールと商品の一部を切
り貼りし、〒102東京都千代田
区九段郵便局止「コナミラッ
キーファンファンセール」係
まで。くわしいことは、お店
にポスターがあるから見て
ネ！

	ファミコン	MSX
特賞……ラジコン(ウインチ付)1/4トラック4WD)	100名	100名
1等……モルテンサッカーボール(公式4号・革製)	200名	200名
2等……カシオ「ベラ」ウォッチ	300名	300名
かくれ賞……コナミオリジナルポケットジョーノパズル	5000名	5000名
合計	5600名	5600名

メ切は10月8日（消印有効）

発表は12月発売の86年1月号です

大セツ、

グッズ

発表は12月発売の86年1月

①テンヤードフアイト
(アイレム3名様)

② ハイパースポーツ
(コナミ) 3名様

A screenshot from the Atari 2600 game 'Pac-Man'. The top of the screen features a black scoreboard with white text. On the left, it displays 'SCORE' with a value of 21000, 'HI' with 21000, and 'IP' with 21000. On the right, it displays 'WORLD RECORD' with a value of 21000, 'GRADE' with 21000, and '1000' with 1000. The background is a green field with a yellow path and a small white car.

●④本将棋(セタ)3名様

③ゲイモス(アスキー)5名様

⑤ジャイロセット
にんてんどう (任天堂) 3名様

ファミリーコンピュータタオル(丸真タオル株式会社)を計200名様に。

ファミリーコンピュータタオル(丸真タオル株式会社)を計る		フェイスタオル(客10名様)	
No.	バスタオル(客4名様)	No.	
6	F1 レース	16	F1 レース
7	エキサイトバイク	17	エキサイトバイク
8	マリオブラザーズ	18	マリオブラザーズ
9	サッカー	19	サッカー
10	ドンキーコング	20	ドンキーコング
No.	スポーツタオル(客6名様)	No.	ミニタオル(客20名様)
11	F1 レース	21	F1 レース
12	エキサイトバイク	22	エキサイトバイク
13	マリオブラザーズ	23	マリオブラザーズ
14	サッカー	24	サッカー
15	ドンキーコング	25	ドンキーコング

任天堂テレビゲーム書籍(塗香)、書籍(有限会社
山崎産業)をセットで各10名様に(計180名)

No.	はし 着、	はしばん 香箱セット	かく (各	めい 10名様)
26		ベースボール		
27		テニス		
28		エキサイトバイク		
29		F1レース		
30		ドンキーコング		
31		ドンキーコングJR		
32		マリオブラザーズ		
33		サッカー		

毎度おなじみのプレゼントコーナーだよ！
さく 作ゲームのカセットと、96ペー
じで紹介したキャラクタ
ツプスを、どくと297名様にあげちゃう！
ジのアンケートに答えて応募してね。ただし、
ず左のハガキで、官製はがきはボツだよ！

No.	今月号の記事
1	表紙
2	〈新作〉10ヤードファイト
3	〈新作〉ハイパースポーツ
4	〈新作〉ゲイモス
5	〈新作〉本将棋
6	〈新作〉ロボットジャイロ
7	〈新作〉ロットロット
8	超ウルトラテクニク50
9	ファミマガ認定ハイスコアルーム
10	〈まんが〉プログラマーだけし
11	〈プログラム〉天国と地獄
12	〈プログラム〉クライシスゾーン
13	若先生の自作面コンテスト
14	〈まんが〉ゼビウスVSスターフォース
15	ファミコンキャラクタ商品大紹介
16	アンケート&プレゼント
17	ファミマガ特捜隊
18	カセットベスト10
19	〈必勝法タウン〉スパルタンX
20	〈必勝法タウン〉スターフォース

回答欄は右のとじこみハガキにあります。

- ①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？
- ②あなたが持っているファミコンカセットの番号を下の表から選んで○をつけてください（いくつでも）。
- ③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください（3本まで）
- ④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいゲームはありますか？
（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること！）
- ⑤あなたはファミリーベーシックを持っていますか？
- ⑥あなたはファミリーベーシックでゲームをつくったことがありますか？
- ⑦あなたはファミリーコンピュータロボットを持っていますか？

⑧今月号の記事の中で、おもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑨また、つまらなかった記事を3つ選んで番号を書いてください。

⑩今後、ファミリーコンピュータMagazineでとりあげてほしい記事はありますか？

⑪あなたがファミリーコンピュータMagazine以外によく読む雑誌名を書いてください。

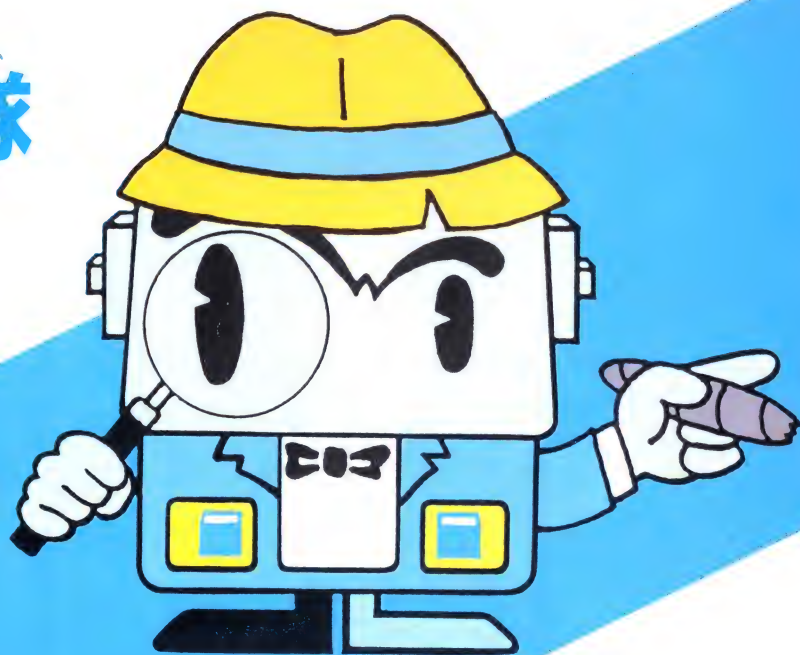
〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つと、左のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、40円切手をはってポストまで。
ぴ切りは10月8日、発表は12月8日発売の86年1月号で～す。

No.	カセット名	No.	カセット名	No.	カセット名
1	アイスクライマー	24	チャンピオンシップロードランナー	47	ホーガンスアレイ
2	アーバンチャンピオン	25	ティグダグ	48	ポパイ
3	イー・アル・カンフー	26	テニス	49	ポパイの英語遊び
4	エキサイトバイク	27	デビルワールド	50	麻雀
5	エクセリオン	28	10ヤードファイト	51	マッピー
6	F1レース	29	ドアドア	52	マリオブラザーズ
7	エレベーターアクションゲーム	30	ドンキーコング	53	4人麻雀
8	ギャラガ	31	ドンキーコングJR	54	レッキングクルー
9	ギャラクシアン	32	ドンキーコングJRの算数遊び	55	ロードファイター
10	クルクルランド	33	ドンキーコング3	56	ロードランナー
11	けっきよく南極大冒険	34	ナッツ&ミルク	57	ワイルドガンマン
12	五目ならべ	35	忍者くん	58	ドルアーガの塔
13	ゴルフ	36	ハイパーオリンピック	59	バトルシティ
14	SASA	37	バックマン	60	ワープマン
15	サッカー	38	バレーンファイト	61	ゲイモス
16	ジッピーレース	39	バンゲリングベイ	62	ハイパースポーツ
17	スーパーアラビアン	40	ピンボール	63	ロボットブロック
18	スターフォース	41	ファミリーベーシックV3	64	（ファミリーコンピュータロボット用）
19	スパルタンX	42	フィールドコンバット	65	ロボットジャイロ
20	スペースインベーダー	43	フォーメーションZ	66	（ファミリーコンピュータロボット用）
21	ゼビウス	44	フラッピー		本将棋
22	ダックハント	45	フロントライン		
23	ちゃつくんぼつぷ	46	ベースボール		

ファミマガ特捜隊

つぎにどんなゲームのカセットが出るのかと
いうことと、人気のあるビデオゲームやパ
ソコン用のゲームはファミコン用になるの
かどうかという、いまでも知りたいこと
に、特捜隊はスルドクせまったのだ。



カセット 大調査

アンケートの結果

	ゲーム名	会社名
1	ドラゴンバスター	ナムコ
2	バックランド	ナムコ
3	戦場の狼	カプコン
4	ギャブラス	ナムコ
5	ツインビー	コナミ
6	1942	カプコン
7	ラリーX	ナムコ
8	ハイドライド	T&Eソフト
9	ソソソソ	カプコン
10	ディグダグII	ナムコ

ファミマガの創刊号のアンケートで「今後、ファミコン用にしてほしいゲームはありますか?」という質問があった。ドバツとやってきたアンケートのうち、とりあえずこの質問だけをサササツと集計したのが左の表だ。つまりこれが「ファミコン用にしてほしいゲーム・ベスト10」というわけ。そが、みんなはこんなゲームをほしがっているのか——というわけで、ファミマガではさっそく特捜隊を組織して、ゲームを出しているメーカーにおじゃまして、話をきいた。

「バックランド」は「今年中に発売の予定」まず最初におじゃましたのは、タントツの第1位で、「ドラゴンバスター」が入り、さらに10位までの中になんと5本も入ってしまった、さすがはナムコ。担当部署の、ナムコツト事業課にお話を聞きしたので、ファミマガ特捜隊はいきなりスワープをモノにするこができた。

「2位になった『バックランド』は、じつはファミコン版を出すこが決まっています。いま、一生懸命プログラムを作っているところですが、今年中には発売する予定です」

そ、それでは1位に輝いた

アンケートで人気だったゲーム
のファミコン版が次々とお出るぞ



ドラゴンバスター

©ナムコ

さらわれてしまった、愛しのプリンセスを救出すべく、多くの難関をクリアしてドラゴン山に侵入。につっき敵を倒そうと、ファイターは剣をビシバシふりかざす。4匹のドラゴンのうち緑色は一匹目。あるものを持っていないければ、やっつけても、プリンセスは次の色のドラゴンにさらわれちゃうゾ

「ドラゴンバスター」は、『Lupinバスター』に続いては、計画中です。ファミコン版を出す方向で検討しているんですが、いずれにしても、今年中には発売できません」

とのこと。年内にはムリとのことだけど、逆にいえば、来年には出てくる可能性があるということになる。なにしろ1位のゲームなんだからぜひとも発売してもらいたいものだ。ファミリカからもお願いしておきました。

「フリーX」については、技術的な面で、ちよつと難しいところがあるという。ナムコの力をもつてすればヘーキヘーキという気もするけど、たとえ発売されるとしても先の話になりそうです。

ナムコでは「バツンバスター」



バックランド

©ナムコ

バックマンは、迷子になったカワイイ妖精を、おとぎの国に返してあげるため、わっせわっせと旅に出た。モンスターや障害物をかわして、街から森、やがて砂漠へ……。数多くのジャンプパターンを使って妖精の国へトリップ!

「最近の一般的な傾向としてゲームセンター用のビデオゲームが発売されてから、そのファミコン版が出るまでの期間が短くなつてきています。この傾向は、これからだんだん強まつていくと思います」ということだから、もしかすると今ゲームセンターに並んでいるような意外なゲームが出るかもしれない。それに、先月号の遠藤雅伸さんのインタビューで出てきた「ファミコン専用のゲーム」も待ちどおしいネ。

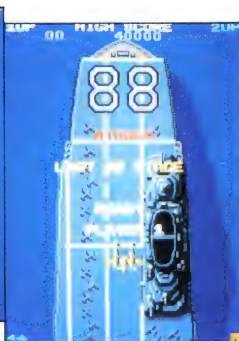
ナムコの話では、

「最近の一般的な傾向としてゲームセンター用のビデオゲームが発売されてから、そのファミコン版が出るまでの期間が短くなつてきています。この傾向は、これからだんだん強まつていくと思います」ということだから、もしかすると今ゲームセンターに並んでいるような意外なゲームが出るかもしれない。それに、先月号の遠藤雅伸さんのインタビューで出てきた「ファミコン専用のゲーム」も待ちどおしいネ。

1942

©カプコン

「敵の大型爆撃機を破壊せよ」という命令を受け、愛機を飛ばして進んで行く。編隊を組んでいる敵を全滅させれば、パワーアップ。特別な能力を持ったPOWのがさず取って、最終の32ラウンドまで来れば、もう爆撃機は目の前だ



ナムコの次に訪問したのはカプコンだ。本社は大阪にあるんだけど、取材費の都合で（？）特捜隊は東京・新宿の歌舞伎町にある東京支店におじゃました。

カプコンからはあらかじめ電話で「1942」と「ソニック」を発売する予定と聞いていた。

ランク入りの3作品とも発売の予定あり

「1942」と「ソニック」のくわしい話を聞くことになったんだけど、これには、オリジナルのビデオゲームの制限で、3位になった『戦場の狼』についてだけど、これについても、出すつもりはあるとのことだ。でも、発売は来年になるという。ベスト10に入った作品は3つとも出してくれるというのだから、特捜隊はうれしくなつてしまった。

それでは、ということで「1942」と「ソニック」のくわしい話を聞くことになったんだけど、これには、オリジナルのビデオゲームの制限で、3位になった『戦場の狼』についてだけど、これについても、出すつもりはあるとのことだ。でも、発売は来年になるという。ベスト10に入った作品は3つとも出してくれるというのだから、特捜隊はうれしくなつてしまった。

「1942」と「ソニック」も、11月ごろに発売する予定です。最初は同時に出すつもりだったんですが、ソニックがちよつと遅れて出ることになりました」

で、3位になった『戦場の狼』についてだけど、これについても、出すつもりはあるとのことだ。でも、発売は来年になるという。ベスト10に入った作品は3つとも出してくれるというのだから、特捜隊はうれしくなつてしまった。



カプコンのスタッフは、こんなにも情熱的だ



●孤^こ独^{どく}な兵士^{へいし}ジョーが、悪^{あく}の組^そ織^しを滅^{ほろ}ぼすための戦^{たたか}いに出^でた。
次^{つぎ}から次^{つぎ}に出^でてくる敵^{てき}を倒^{たお}して、前^{ぜん}進^{しん}だ！



若いのもあたりまえかもしれない。なにしろカブコンは、去年の5月に出した「バルガス」が初めてのゲームという会社なんだ。それでいて、ベスト10に3本ものゲームが入ったというのは、岡本さんみたいに若いスタッフが生き生きとゲームを作っているから



だと思つた。
今回の取材をセッティングしたの、カブコンの営業第3部長の成田さんだけだよ。この人もカかつてくるみんながらの電話にとても親切に受け答えていた。

特捜隊員はこのほかに、9月5日に出たばかりのすごいビデオゲーム「魔界村」なんかも見せてもらった。

ともあれ、いろいろと親切にされて、とても気分よく歌舞伎町を引きあげたのでした。

けんとうちゅう
「検討中」ということ

と、なんだけど……

10本中7本もがナムコとカ
プコンのゲームになってしま
ったが、他のゲームだつて忘
れちゃいけない。

まず「ツインビー」から位
に入^{はい}ったコナミ^{くさみ}だけど、広報
宣^{せん}伝^{でん}課^かの鈴木^{すずき}さん^{さん}に話^{はな}を聞^きく
と、「検討^{けんこう}しています」とのこ
と。

「ハニー、アブリカドブール」をパンパン

あき
この秋には、新鮮なピチピチゲ
ムがいっぱい出そうだ！

いきなり**参上!!** ア

ドベンチャーなのだ

ファミコンでは初めての、
本格的アドベンチャーゲーム
がついに登場!! その名も「ボ
ートピア連続殺人事件」。

ファミコンで、ずえつたい
アドバルチャーをやりたいと
おもっていた君には、最高にう
れしいゲームだね。

山川耕造やまかわ こうぞうというサラ金会社の社長が自殺したという報告がはじまりだ。

版^{はん}で出^だっ^てい^いる「おしん」に
聞^きく「おちいらも」検^{けん}討^{とう}中^{ちゆう}
です」社^{しゃ}長^{ちやう}の横^{よこ}山^{さん}さとの話^わ」
とのことだ。い。

「さあ、それならもう」横詞中」といって
ことであるのか出ないのな、
よへわからなければ、ベスト
10に入っているべらいおもし
ろいゲームなんだから、出ま
といね。とくで、「ハイドフ
イト」は、出たらファミコン
では初の本格的なロールプレ
イングゲームとなるわけだか
ら、ネ。



カセット大調査



ポートピア連続殺人事件

©エニックス
執念の聞き込み捜査により、容疑者として平田が浮きあがった。その平田を追って部下のヤス、刑事部長のキミは京都へノ（はたしてキミは、ホームズみたいにすんなり事件を解決できるかな？）

現場が密室であるにもかかわらず、ベテラン刑事は「あの極悪非道の耕造が自殺するはずがない」という疑問を持つて、捜査が開始される。やがて、平田という容疑者が現れるが、そこから事件は難航してしまった。刑事部長である若は、部下のヤスに命令を下して事件を追っただけ、なかなかこれが難しい。あやふやな言い方をしたり、まちがったヒントを出したりすると、「フチヨウ。ケツキヨフナニガイイタインアスカ」なんて返事が返ってきたりして、すんなりゲームが進まなかつたりする。だから若は、ヒントになりそうな物体や言葉、それから現場の状況をしつかり頭に入れた適切な判断をしなければ

ダメなんだ（メモをとるものいい手だ）。

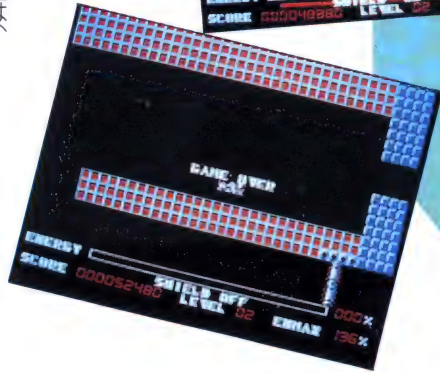
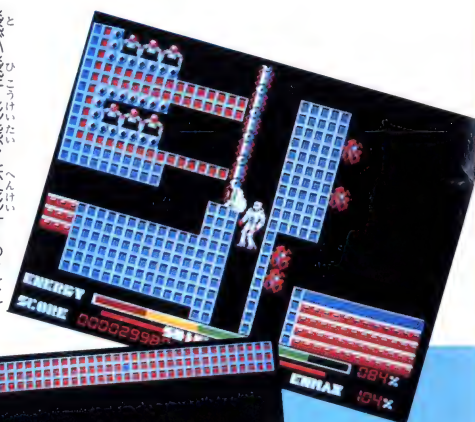
11月ごろに発売の予定だけど、キーボードは必要なくコントローラだけで遊べるようになってきている。なお、価格は未定だ。

スクレモノロボット

テグザーは最高!!

惑星ネディラムの軌道につかまったら、軍事基地レイピナを救出するのが「テグザー」の最終目的だ。

その救助に向かうテグザーは、人間ではなくロボットで、なんと種類の形をとることができる。つまり主役のロボットが変身できるというのがこのゲームの特徴だ。普通に歩いている時は直立状態で、いざとなったら空を



テグザー

複雑な迷路のネディラム内部で、敵が現れたらお早くバシッノ レベルが0になったらアウト

©スクウェア

飛び飛行形態に変形することができ、直立している戦闘形態の時は、1秒間に15発もビームライフルを発射し、飛行形態では、マッハ4で空中をすりぬけるんだから、最高にカッコイイ攻撃ができる。侵入すべき惑星ネディラムの内部は迷路になっていて、地道に進んで行かなければいけない。敵が出現したら、戦闘形態で撃つべきか、飛行形態で戦うべきかをす早く判断して、着実に攻めるのがコツだ。

ほかにもテグザーは、シールド（バリカ）をはって敵から身を守ることでもできるけど、あまり乱用すると、エネルギーが0になって自爆してしまふから要注意。

画面の下にエネルギーのこの数と、シールドを使った数が表示されるので、じつ

くり見ながらゲームしないと、せつかくの攻撃もムダになっちゃうよ。エネルギーの最大値は、100パーセントに設定されていて、その最大値を越えるまでの補給はできないことになっているんだ。ただし、ゲームの最中に最大値を増やしていくことはできるので、そのデフを身につけると、スムーズにゲームれる。

戦っているときのエネルギーの補給は、テグザーの両胸に装着されているサプライシステムで、敵がやられた時のエネルギーを吸収するんだ。画面下のスコアを見ながら、

テグザーのカッコイイ攻撃パターンをモノにしよう。11月中旬発売予定だ。

迷路でパニック☆バリカーチェイス

「ルート16 turnbo」の画面は、16コース全体を見わたせるレーダーモードと、各コースの拡大モードの2パターンに分かれているんだ。ゲームを開始した時に出る画面がレーダーモードで、これで自分がどのコースを回っているのかを、まず判断しなければいけない。

コースを決定したら、いざ突入。それからそのコースが画面全体に拡大されて、いよいよ車をスタートだ。



ルート16turbo

サン電子

○の拡大モードでのぞいてみると、迷路の難易度は明らか。チェックマークをササッと取つたら、慎重に出口を選んでブッチギリ



各コースに置いてあるチェックマークをそれぞれクリアして進むのが目的なんだけど、リーダーモードと拡大モードのチェックマークの形が違うので、始めはちよつと混乱するかもしれない。

でも場所を確認して拡大モードにはいったら、あとはシバシ走るだけで。

必死に走るマイカーをつまわず追跡車が出現したら、ハイスピードボタンを押してブッチギリ。

でも、ハイスピードボタンは、乱用するとFUELが減つてしまつて、なるべく自力で突破することを考えよう。

FUELを節約して1面クリアすれば、FUELメーターの10倍がボーナス点として加算され、一挙に高得点がねらえるのだ。

少し余裕が出てきたら、追跡車をチェックカーマークにさそいこみ、みごとクリアすれば、ボーナス点を獲得することもできる。

リーダーモードと拡大モードのコースをしつかり頭にたたき込んで、マイカーがどこににいるかというのを想像しながらコースに乗れば、面クリアも速くなるのだ。

このゲームは、同時に2つの画面構成を考えなければいけないので、始めはちよつと苦勞するかもしれない。

10月の中旬には出てくると予定だ。値段は4500円。



パトカーなんか、目じゃないわ♡

アメリカ育ちの主人公のフランスは、女の子のくせに、大のスピード狂。

まだ見ぬ恋人を求めて、地球せましと愛車のフランスカーで、大冒険を始めるというのが「シティコネクション」のストーリーだ。

舞台となるのは12カ国だ。ハイウェイは、フランスが通過すると色がかわり、全部変えたら無事、面クリア。

でも、フルスピードで突っ走るフランスをつかまえようとパトカーが集団でつくく追いかけて来る。

そんな時には、ハイウェイに落ちている黄色いオイル缶を投げつけ、パトカーがスピントした所をやつつけばOK。



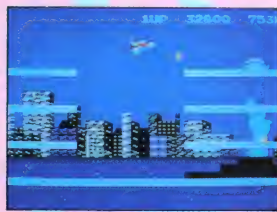
自由の女神がシンボルのニューヨーク。上のパトカーが危険



イギリスに着いたと思ったら、オジャマ猫が出現!



インドでもクラリスカは猛スピード。オイル缶を投げちゃて



ジャンプボタンを押してむこう側の道にとど……きたい!



Uターンで下のハイウェイに着地。ゼイゼイ、先はまだ長い。



花の都パリで、クラリスは理想の恋人を見つけられるかな

敵キャラのオジャマ猫やタケノコは、ジャンプでクリアしないと、接触しただけでやられてしまふのだ。

味方キャラの風船はたまにしか出てこないけど、3個集めると他の国までワープできると面クリア。

ハイウェイが途中で切れていても、得意の空中ジャンプでおこう側に着地。

キャラクタはあまりたくさん出てこないけど、軽快なサウンドと、美しい各国の風景をバックに、クラリスカはひたすらスピードアップするのだ。

おてんばフランスの恋人探しの大レースは、まだまだ続くのだ。

この9月下旬には発売の予定で、価格は4900円だ。

ゲームに強く打ち勝つ
人のためのボール・ジョイ。



点とり虫の、どい
が悪い。

連射、高得点は気持ちいいぞ。

1秒間15発の連射ができるのは、このジョイボールだけ。
てのひら操作のボールだから、微妙なコントロールもラク
ラクだ。高得点で差をつけるなら、もうコレシカナイぞ。

★いまなら、ワクワクプレゼント!! **BMX** が当たる。

ハガキに「JOY BALL」と書き、住所・氏名・年齢・電話番号を記
入して下記住所のハル研究所まで送ろう。抽選で10名に、モトクロス
用自転車BMXをあげちゃうぞ ●応募〆切：9月30日(消印有効)

JOYBALL

任天堂 ファミリーコンピュータ™ 専用コントローラ 新発売 ¥3,980

JOY BALLが使えないソフト●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、パンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険
●このジョイボールは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。



発売元：株式会社ハル研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS 86ビル5F TEL. 03-252-6344



本将棋

発売中
セタ
4500円



このカセットで実力を上げよう

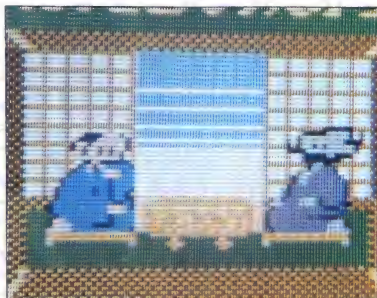
林葉直子ちゃんを負かしちゃおう

新しい種類のファミコン

ゲームがつぎつぎ発売されているけど、今度は、コンピュータが相手をしてくれる、本格的な将棋のカセットが出た。わがファミマガ編集部でもさっそく手にいれ、あるしかけをつくってテストしてみた。あとでその結果を紹介するから、読んでね。

将棋ゲームはとも複雑なので、これまでファミコンで出すのはむずかしいとおもわれていた。しかし、こんど株式会社セタという会社から、本格的な将棋ゲームが発売されたのだ。ファミコンはなん

○小さいけど、なかなかよくできたグラフィックだ。じつさいに手を上げて駒を指すのだよ



だつてやれるんだぜ。

コマの動かし方から、将棋盤に置いたときのバシッという音まで、ほんものとおんなじだ。

キング将棋をしたいとき、いつだってファミコンが相手してくれる。うでに自信がなければ、ファミコンを「飛車落ち」「板落ち」「飛車・角落ち」にすることも、セレクトボタンひとつでできるんだ。自信があれば、自分を駒落ちにすることもできるよ。

こっそり実力をつけて、ともだちやお父さんを、アツといわせよう。

将棋を知らないキミにも、初歩からやさしく教えてくれる

将棋をおぼえる第一歩は、駒の進めかたと取りかたのルールを身につけることだ。しかし、将棋の本を読んでルールをおぼえようとしても、すぐわすれてしまう。それは、じつさに駒を動かしておぼえないからだ。

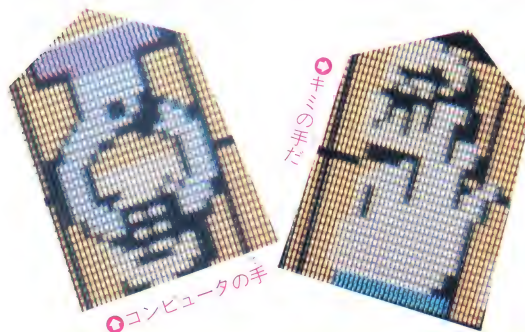
「マッタ」できるのもたのしいよ

そのうえ、なんと「ファミコン」将棋は「マッタ」だつてできちゃうんだ。ふつう「マッタ」はルール違反だが、ファミコンはごろやさしいから、Bボタンを何度も押していつしよけんめいお願いすれば「マッタ」をみとめてくれるのだ。なんだか人間的でうれしいね。

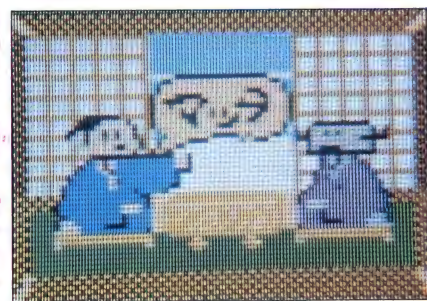
このゲームの場合、駒の指しかたはかんたんだ。Aボタンを押して駒をつかみ、指したいところでもう一度Aボタンを押せばいい。たとえ銀をヨコに動かそうとしても、ファミコンが「指せない」とメ



これがテレビ将棋盤の全体だ。かげがついて立体的になっているのもおもしろい。持ち駒を手に持って指すのもリアルだね。



コンピュータの手



Bボタンを押すと「マッタ」するんだから笑っちゃう。なかなかウンといわないが、気長に押そう

定跡おぼえて実力がぐぐぐぐとつくよ

ルールをおぼえたら、あとは強い人たちによってつくられた定跡をおぼえよう。ファミコンはその定跡どりの将棋をするから、対戦するだけで定跡が身につくのだ。



名人戦

コンピュータ対決
ファミが勝つかセ太が勝つか、ファミコン将棋日本一を決める「名人戦」が、いままさに戦われようとしています。おおっと、しかけたのはセ太……と書くとなんかものまねだけど、ようするに、このカセットを使ってファミコン同士が対戦したんだよね。結果は読んでのおたのしみ♡

どうやってファミコン同士が対戦したのかつて。かんたんなことだよ。コンピュータ側がファミだ。一方のセ太の後ろにはテレビがあつて、つぎに何を指すか、いちいち教えてくれるんだ。

ファミの指し手は、人間さまの手で、セ太側のファミコンに入力されているのさ。あとはファミコンが指示するところ入力していけば、ファミコン同士の対戦となる。わかるかな。将棋のわかる人は棋譜を載せておいたからなぞつてね(画面のつづいてつさいの棋譜とは天地が逆になっているから注意してね)。

さて、序盤戦。ファミの先手で戦いははじまった。▲フ六歩、△三四歩、▲六六歩、



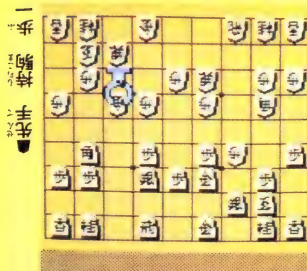
第1図 (10手目)

▲4四歩。両者まったくおなじ手の応酬だ。おむ、このかたちは、玉の守りがかたへ攻めにも守りにもバランスのとれているといわれている。四間飛車戦法ではないか。
▲七六歩、△三四歩、▲六六歩、△四四歩、▲七八銀、△三三銀、▲六八飛、△一飛、▲六七銀、△四三銀(以上第一図)

九八七六五四三二一
後手 持駒なし

第3図 (48手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



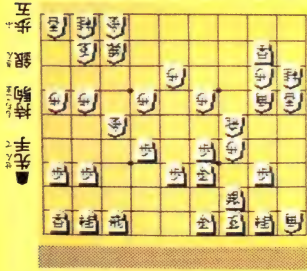
第2図 (33手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



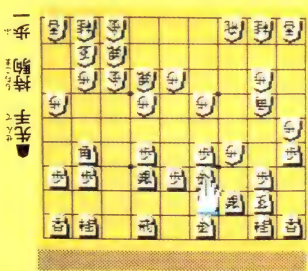
第5図 (117手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



第4図 (79手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



守りをかためた両者、まずは互角の戦いだ
中盤、ファ美、好機を見のがし詰めきれず

まず両者、自分の陣地の守りをかためていった。17手目あたりから美濃囲いの守りだ。この囲いは、金や銀のはたきがよく、守りがたいのが特長だ。

その後両者、がつぶり四つで動かない。ととつ、87手目あたりで、ファ美に好機がおとされた。しかし、▲2六香で角取りの香を打つ。これはよへわからない。こは

7四歩から▲2三香といつて飛車道を開ければ、ほとんど勝ちだったのだが……。

▲4八玉、6王▲3八玉、7二王▲2八玉、8王▲3八銀、7一銀▲5八金左、5金左▲7七角、3三角▲4六歩、6四歩▲7金、6二金▲3六歩、7四歩▲6九飛、4一飛▲1八歩、9四歩▲8八角(以上第3図)、2四角▲7五歩、7五同歩、7五同角▲7四金▲8八角、3五歩▲3五同歩、3五同角▲3六金、2四角▲7九飛、2金▲7四歩打、6二金以下第4図、▲3七金、2三

歩打▲2三同歩成、2三同金▲7四歩打、6二金▲3九金、2二歩▲2三同歩成、2三同金▲7四歩打、6二金▲5八銀、7三歩打、7三同歩成、2三同金▲7四歩打、6二金▲4七銀左、2二歩打、7三同歩成、2三同金▲7四歩打、6二金▲9六歩、2二歩打、2三同歩成、2三同金▲7四歩打、6二金▲9五歩(以上第4図)、9五同歩▲9五同角、2二歩打、2三同歩成、2三同金▲9一香成、9一同王▲2六香打、7四角▲7五歩打、3五角▲7四歩、6二金▲3六銀、2六角▲2八同歩、3一香打、3五香打、3五同角▲3五同銀、3二飛▲7五飛、3四銀▲3八金、8八香打、9九香打、9八歩打、9八同角、9七歩打、9七同角、9六歩打、9六同角、8王▲9一角打、7王▲9七桂、3五銀▲3五同金(以上第5図)

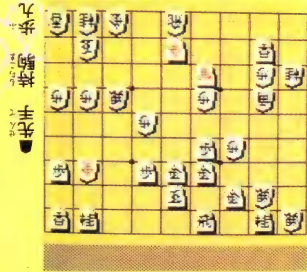
ファ美有利のなかで、終盤、セ太盛りがえす
しかし、最後はセ太の大悪手が命とり

戦いは中盤から終盤へ進む。押しぎみに戦いを進めていたファ美は、ちよつと息切れた。第6図の154手目終了時点では、どちらが有利ともいえない。なかつた。

しかし、しかしなのだ。最後の最後にセ太に大きなミスがでた！ 192手目セ太は▲4三成角と指した。こはせつかく角がきいているのだから、▲5五歩打と受けるべ

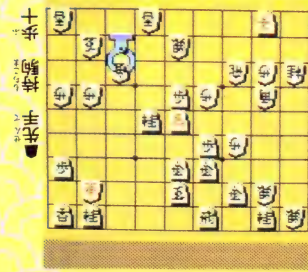
第6図 (154手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



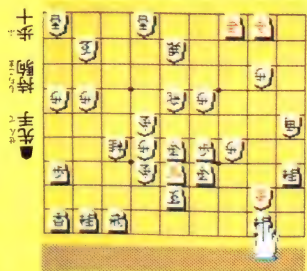
第7図 (180手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



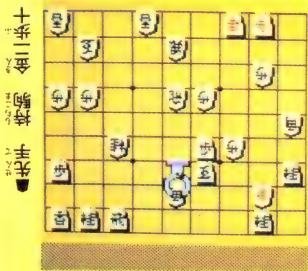
第8図 (203手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



第9図 (211手目)

1 2 3 4 5 6 7 8 9



きだつたのだ。そして200手目、王を見すてた。8一金の手がでる。これでセ太は万事休すだ。ファ美の勝ち。 (8) 銀打▲8同角成、(8) 同王▲9一銀打、7一王▲8銀打、(6) 王▲4四金、5王▲7九飛、(6) 七角成▲7七飛、5八角成、(9) 一香成、7一金▲7九飛、(5) 七角▲4九飛、4飛▲4五歩、(4) 三歩打、6二金、(5) 同金▲8二成香、6二金打、7二成香、7同金直▲3銀打、6一飛、(2) 銀成、4六香打、5九飛、(6) 七角▲3七銀、4七香成▲3六

ファミリーコンピュータロボット対応



GYRO ROBOT ジャイロ

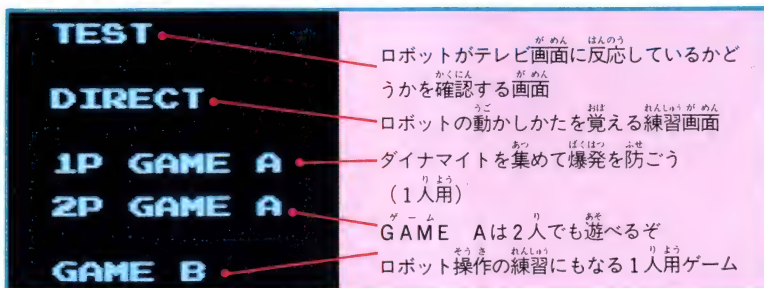
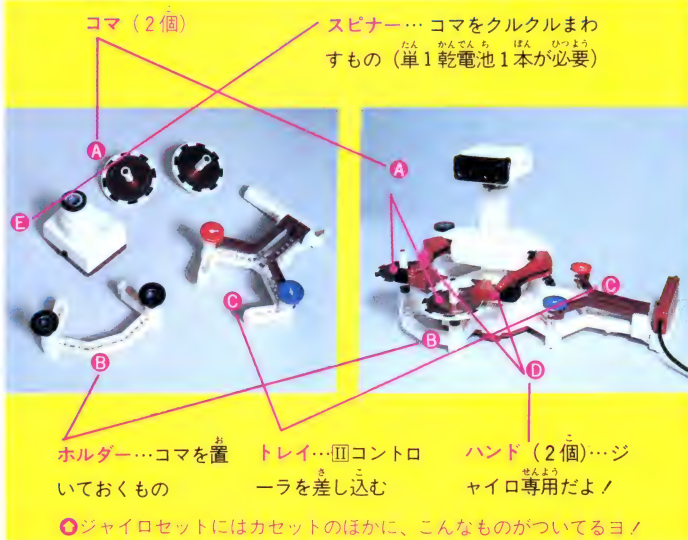
発売中
任天堂
5800円

テレビ画面とロボットを
両方使ってゲームろう！

先月号にひきつづき、ファミリーコンピュータロボット対応のゲームを紹介。キミはゲーム中、ロボットと主人公（ヘクター博士）の両方を操作しなくちゃならないぞ！ うーん、ちょっと高度だなあ。

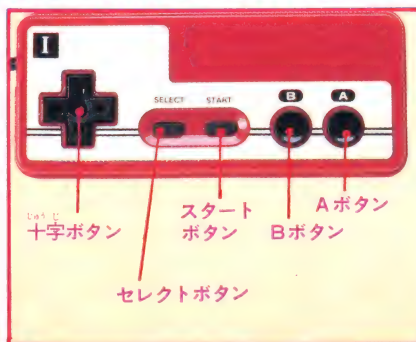
付属品の使い方を覚えよう！

ジャイロセットを買った、カセット以外にコマ2個、ホルダー、トレイ、ハンド2個、スピナー…コマをクルクルまわすもの（単1乾電池1本が必要）



まず、画面を選ぼう！タイトル画面のあとに、モード選択画面がでてる。左の写真を見てわかるように、モードは5つあるから、コントローラのセレクトボタンを押さず、十字ボタンを動かして画面を選ぼう！

	博士を動かす	ロボットを動かす
Aボタン	カブラをとる、置く	OPEN
Bボタン	—	CLOSE
十字	博士がウエ、シタ、ミギ、ヒダリに移動	アップ、ダウン、RIGHT、LEFT
セレクト	ポーズがかかる	—
スタート	画面が青くなりロボット反応	—



ちょっと複雑!?

コントローラ操作

このゲーム、コントローラの操作がほかのゲームより複雑だぞ！ちゃんと覚えてね。



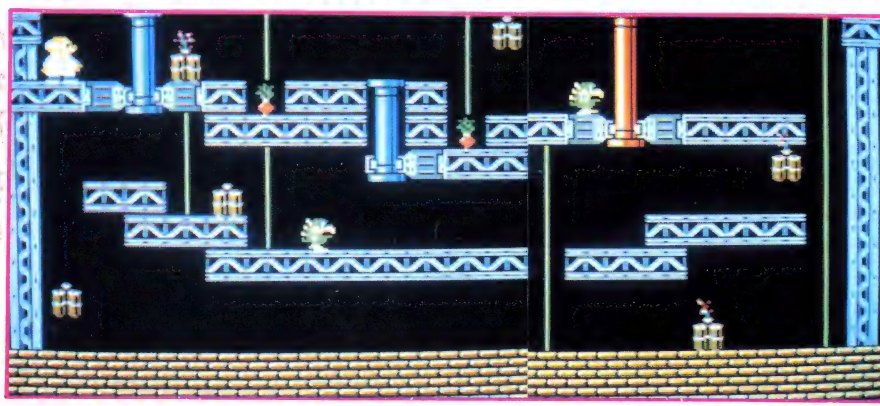
DIRECTモードでロボット操作に挑戦!

キミが初めてこのゲームをやる時は、TESTモードでロボットの位置を確認し、そして、DIRECTモードでロボットの操作方法を練習しよう。



それではゲームAで遊ぼう

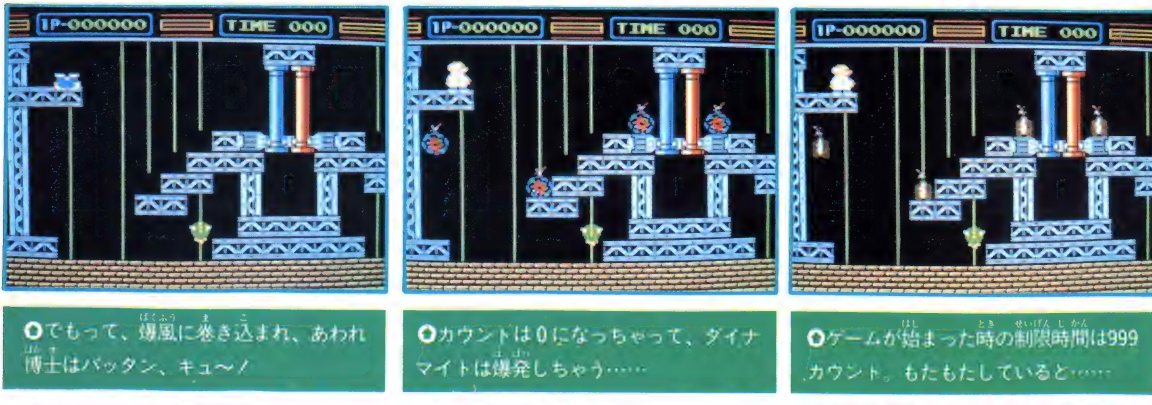
さあ、いよいよゲームAで遊ぶぞ! キミは、爆発を防ぐため、博士にダイナマイトを集めさせ、また博士が画面中をスムーズに通れるよう、ロボットを使って赤と青のゲートを上下させるんだ!



第1面の全景。画面は横スクロールだノ

ダイナマイトが爆発!

タイムオーバーでダイナマイトが爆発したらどうなるか……!? もちろん博士は死んで、1人減っちゃったのサ!



○でもって、爆風に巻き込まれ、あわれ博士はバタン、キューノ

○カウントは0になっちゃって、ダイナマイトは爆発しちゃう……

○ゲームが始まった時の制限時間は999カウント。もたもたしていると……



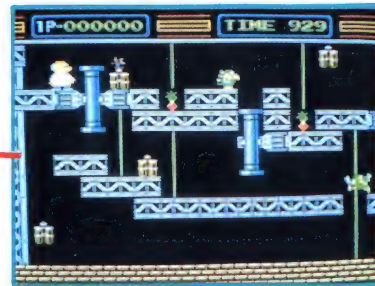
ロボット ジャイロ



○するとゲートも下がるから、博士もスムーズに通らぬけられるんだノ



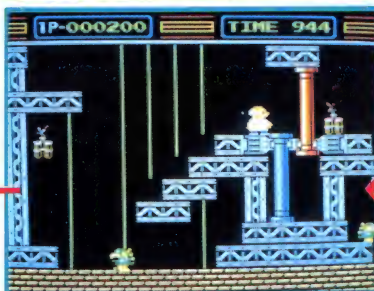
○ロボットを動かし、青いトレイをコマでおさえて、下にさげる



○青いゲートを下げる。まずスタートボタンを押してロボットを画面に反応させ



○さらに、こうやって赤のゲートもさげてあげれば……楽勝だねノ



○コマの力（3分間は有効）で、まず青いゲートをさげておく



○今度は、2本ともさげなきゃならないスピナでコマをまわしておいて

ゲートがあつて通れない!
赤と青のゲートが博士のジャマをするノ。さあ、ロボットの順番だぞ

スタートボタンでロボットが反応、ゲートを上下させ通り道をつくらう。

登場キャラクターを紹介しちゃおう

登場キャラクターは、5種類。えつ、ゲームしたら言えないゾ! これ以上そんなに少ないの!? なんて、実際にジャマが増えてたまつたか!

ダイナマイト



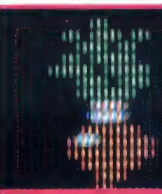
○爆発まで999カウント。息がなくなちゃ……ネノ

スミック



○見かけはかわいいけど博士をかじっちゃうつわもの

カブラ



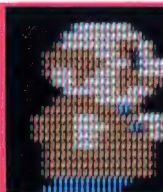
○画面のところどころに落ちている。スミックの好物

ヘクター博士



○ゲームの主人公。1プレイヤーの博士だぞ

ベクター博士



○2プレイヤーは、茶色い服の博士なのだ

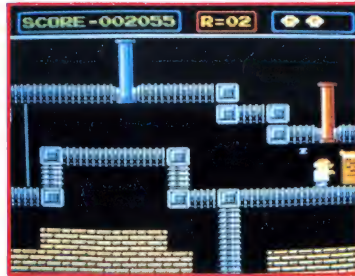
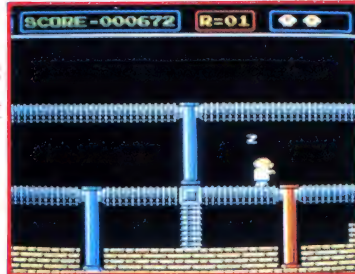
スミックナカブ



○カブラを食べているスミックは攻撃してこないヨ

カンタンそうだけど難しいゲームB

夢遊病にかかっているヘクター博士を、上手に誘導してあげよう。でも途中には、赤青のゲートはあるし、スミックはまちぶせしているし……そうカンタンにはいかないぞ! ゲームBでロボット操作の練習するのもいいね。



○足とり危ないヘクター博士。うまくお家に帰れるかな!?

2

1

がつど
7月度せいぶひゃかてんいけふくろてんしち
西武百貨店池袋店調べ

エレベーターアクション

タイトー 4900円



©TAITO CORP

次から次へと発売される新作ゲームを退けて、先月度の7位より5ランクもアップしちやったこのゲームも、ビデオゲーム版からの移植。この世にデビューしたのはけつこう前のことだけど、今までのゲームとは一味違った知脳アクションゲームということで、オモシロさとめずらしさが重なって、テーブルの前は人だかりだったんだ。産業スパイのスリルを十分に味わって、今月の赤丸急上昇はこのゲームでした。

スパルタンX

任天堂 4900円



©Nintendo

大ヒットした、同タイトルのカンフーアクション映画をもとにしたこのゲーム、ビデオゲームにひきつづき、ファミコン版も衰えること知らずの大人気。捕われた恋人、シルビアを助けるという目的のもちろんのこと、なんといっても、単身で悪のアジトに乗りこみ、敵を次々倒していく勇氣とパワーがたまらないのだ！

先月度より順当にアップして、7月度は堂々の第1位、来月もガンバレ！！

カセット
ベスト

テン

10

週間ベスト10

	7/8~7/14	7/15~7/21	7/22~7/28	7/29~8/4
1位	スパルタンX	エレベーターアクション	スパルタンX	ドアドア
2位	スターフォース	ジッピーレース	ジッピーレース	レッキングクルー
3位	エレベーターアクション	スターフォース	スターフォース	スターフォース
4位	ロードファイター	ロードファイター	ドアドア	ロードファイター
5位	ハイパーオリンピック	スパルタンX	ロードファイター	エレベーターアクション
6位	ワーブマン	フィールドコンバット	エレベーターアクション	スパルタンX
7位	レッキングクルー	ドアドア	ハイパーオリンピック	忍者くん
8位	忍者くん	ワーブマン	スーパーアラビアン	ワーブマン
9位	ゴルフ	ハイパーオリンピック	ワーブマン	ベースボール
10位	ディグダグ	アイスクライマー	フィールドコンバット	フィールドコンバット

予想どおり(？)、スパルタンXが快調にとはして、トップになった。それに対して、前人気のわりにはいまひとつ勢いかなかったのが、スターフォースだった。8月のベスト10の結果に、夏休み中に行なわれた全国大会がどう影響するが、楽しみだ。それから、今月の結果でもうひとつ目立つのは、新作が多いということ。「NEW」とあるのが7月に出たゲームだけど、なんと半分がそうなのだ。人気ゲームの世代交代も、早まってきているようだ。

6

NEW フィールドコンバット

ジャレコ
4500円

©ジャレコ

敵が味方に、味方が敵に……。ミサイル、キャプチャーチーム対ディオロフの争奪合戦は、ホントの戦争みたい。味方キャラをいっぱい画面上に出しておく、勝手に戦ってくれるっていうのも、オモシロイ。反面、のめりこみすぎるとオソロシイのだノ

5

ハイパーオリンピック

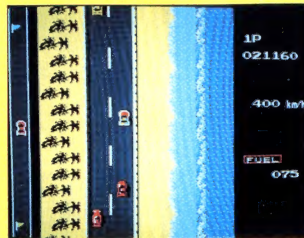
コナミ
6500円(ハイパー
ショット付)

©コナミ

ビデオゲーム版、パソコン版がともに大ヒットノハイパー大好きッコは、みんなして指にマメをつくって泣いたもんです。ファミコン版では専用のハイパーショットのほかにも、別のジョイスティックが使えるスコアもアップ。ますます人気なのだ。

4

NEW ロードファイター

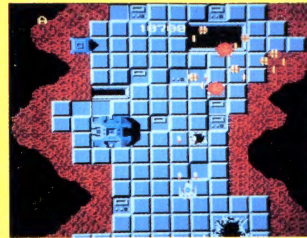
コナミ
4500円

©コナミ

7月度の第1週に発売されたのが強かったノ初登場で4位につけ、以来、安定した売り上げを保っている。ただ、ビデオゲーム版にあつた、汽車やファントムなどのかくれキャラが、コナミマンだけになつてしまったのは、残念。

3

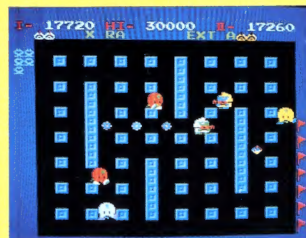
スターフォース

ハドソン
4900円

©TEHKAN・HUDSON SOFT

知名度、前人気のわりにはイマイチ伸び悩みのスターフォース。それでも2ヵ月連続3位というのはスゴイねノ発売当初から、数多くのキャラクタと、きわめつけの100万点ボーナスで、この夏話題の中心だった。まだまだ期待大の1本だノ

NEW ワープマン

ナムコ
4500円

©ナムコ

ビデオゲーム版「ワープ&ワープ」から移植されたワープマン。ファミコン版では、キャラクタの数が増えているのだノ今月発売された新作の中では、イマイチ押されざみだが、原因はナムコの次回作の「ドルアーガの塔」にあつたりして……!!

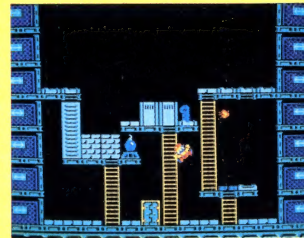
NEW ドアドア

エニックス
4900円

©エニックス

かわいいうキャラクタのチュンクんで人気のドアドアは、パソコン版からの移植。ファミコン版では5面ごとに違うBGMもゲームする楽しみのひとつ。発売以来、7位→4位→1位と着実に順位をあげている、来月度の期待ナンバー1ゲームだよノ

レッキングクルー

任天堂
5500円

©Nintendo

おなじみのマリオが、カベやハシゴをハンマーで壊して歩く、かわいいうゲーム。今月度のベスト10中、唯一、エディット画面のあるゲームでもある。それにしても、第1週7位、第2〜3週圏外、第4週2位というのはなんなんだろうねノ

NEW ジッピーレース

アイレム
4500円

©IREM CORP.

7月25日に発売され、その週にはいきなり、第2位。おーっと、スゴイと思つたが、次の週にはベスト10圏外に落ちてしまった。それにもかかわらず、トータルで7位というのは、なんとも……。ゲームセンターで人気だっただけに今後が期待されるゲームだノ

いんぐろも募集つてます

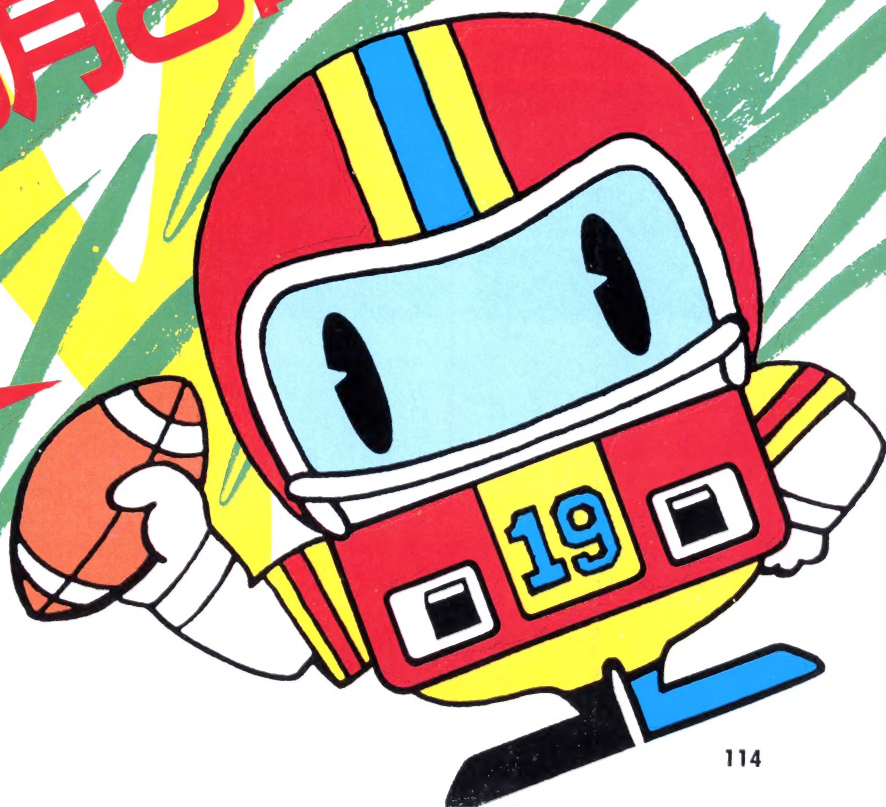
5大新作を今月紹介したと思ったら、
マもなく、またまたドバドバっと新作の情報か舞
い込んできた。100ページのファミマガ特捜隊でも
いくつかはお知らせしたが、そのほかにも任天堂
からは「スーパーマリオブラザーズ」、ポニーから
は「おにゃんこTOWN」、ハドソンからは「ブー
ヤン」、デービーソフトからは「ヴァオルガード」と
「頭脳戦艦ガル」の2本が予定されている。

というわけで、新作情報めいっぱい
マガジン
Magazine

●打ちこんでRUN……自作のベシック・プログラムをデー
プにセーブして送ってネノ、くわしくは74ページを見てネノ
●超ウルトラ技……キミが発見したスゴイ技を送ってネノ、ただし、
他の雑誌を写したものや、本体・カセット破損の原因になるものは
ダメノ、くわしくは、35ページを見てネノ
●ファミマガ認定ハイスコアルーム……キミの自慢のハイスコアを写真
に撮って送ってネノ、くわしくは40ページを見てネノ、また、電話によ
る情報サービスもしているヨ（☎03-459-8000）。
●新設！キミがつくる読者のコーナー……みんなからのおたよりを紹介す
る、読者のページを新設する予定です。ファミコンに関するおたより。キミ
の身近のオモシロイ話やイラストを、どんどん送ってネノ、また「こんなコーナ
ーが欲しいナ」なんていう、キミの意見も待ってるヨノ
送り先はすべて、〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「ファミリーコンピ
ュータMagazine」編集部〇〇〇〇係です。

ファミコンピュータ
11月号は10月8日発売です！

たの
楽しみに
まっててネ



任天堂 ファミリーコンピュータ™ 専用

◎ファミリーコンピュータは、任天堂様の商標登録です。

本格派ジョイスティック

でたっ!!

FAMILY KING™

ファミリー キング

友だちに差をつけよう!!

★キミの最大の味方だ!

高得点をめざせ!

★コントローラとちがった
フィーリングが

スイッチの
方向が変え
られるよ!!

楽しめるぞ!

→→→使い方は簡単 /
ファミリーコンピュ
ータの前面にある、エキ
スパンド・コネクタに
差込むだけでOK!!

タイプII型
(2人目用)

タイプII型(2人目用)だけでは使用
できません。II型を使用する場合は、
かならずI型に差込んで下さい。

タイプI型
(1人用)

◆ 特長

- スティック部分は精巧に作られています。手をはなすとすみやかにセンターに戻り、操作性はきわめて楽です。また、ハードな操作に耐えられるよう、丈夫な構造です。
- ★トップスイッチが、ゲームのフィーリングに合わせ、上向き、水平向きにすることができます。
- ★ベーススイッチとトップスイッチの発射方法を、逆にすることができます。
- ★本格構造ですから、斜め方向がスムーズに行えます。
- ★タイプI(1人用)に、タイプII(2人目用)のジョイスティック差込み用コネクタが付いています。

下記のソフトはこのジョイスティックでは動作しません

- 《任天堂》 ビンボール、ゴルフ、四人打麻雀。
- 《ハドソン》 ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。
- 《コナミ》 けっきよく南極大冒険。(初期製品のみ)

任天堂 ファミリーコンピュータ専用 ジョイスティック

ファミリー キング

TYPE I (1人用) ¥3,980〔セレクト、スタート・スイッチ付〕
TYPE II (2人目用) ¥3,800

◎このジョイスティックは、任天堂様の許諾に基づき、製造・販売致しております。

◎万一故障のときは、下記へお問い合わせ下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で、実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意ください。

◎製品向上の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

macro
technica

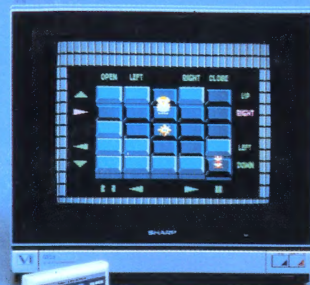
SPITAL 産業株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-16-1(万世ビル) ☎(03)251-2918(代)

SPITAL SANGYO Co., LTD

1-16-1 SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO, JAPAN, 101

Nintendo®



ロボット単体 (HVC-012)

希望小売価格 **9,800円**

ブロックセット (HVC-BLS)

希望小売価格 **4,800円**

セット内容

- （ブロック(5色).....5コ
- （ブロックトレイ.....5コ
- （ブロックハンド.....2コ
- （カセット.....1コ



★ロボットの目が画面からの光信号をセンサでキャッチします。

新登場

FAMILY COMPUTERTM ROBOT

ファミリーコンピュータ ロボット

★テレビ画面とロボットを同時に操作
して楽しむ新しいゲームシステムです。

★ロボット本体には単3電池4本(別売)が必要です。
★電池寿命は連続約12時間です。

ジャイロセット (HVC-GYS)

希望小売価格 **5,800円**

セット内容

- （コマ.....2コ
- （コマホルダー.....1コ
- （コマトレイ.....1コ
- （コマハンド.....2コ
- （コマスピナー.....1コ
- （カセット.....1コ



任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL (075) 541-6113
東京・大阪・名古屋・札幌・岡山